

A revista brasileira de RPG de cara nova!



Dragão

BRASIL

11
ANOS

Aventura

Terror em Drazkan

Bestiário

Lurgorr

Steampunk

RPG a Vapor

Dicas de Mestre

Servos do Destino

20 Lados Especial

Kathos, uma nova raça

TEMPLÁRIOS

E outras ordens de Cavalaria

Kult - Arcane Archer - Tome of Magic - Véu da Verdade

DRAGÃO BRASIL - Nº 120 - R\$ 6,90



CURITIBA

14. ENCONTRO
RPG
INTERNACIONAL



**Dias 28, 29 e 30
de julho de 2006**

Local: Memorial de Curitiba / Largo Ordem
www.devir.com.br

REALIZAÇÃO:

Terramedia

APOIO:

FUNDAÇÃO
CULTURAL DE CURITIBA

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA

DRAGÃO

PATROCÍNIO:

Devir
DEVIR LIVRARIA

Uma Nova Era

Saudações, aventureiros! Muitos de vocês devem estar surpresos com o novo visual da revista. Tudo mudou com o novo projeto gráfico, até o visual do Bardo!

A parceria entre a Dragão Brasil e a REDERPG completa um ano. Enfrentamos e vencemos muitas dificuldades. Acertamos e erramos muitas coisas. Mas tudo acabou sendo necessário para amadurecer e melhorar nosso trabalho. E vamos continuar melhorando cada vez mais!

Para isso, sua participação é fundamental. Não apenas comprando a revista, obviamente, mas também participando de nossa enquete no fórum da REDERPG. Ela foi "zerada" e estamos começando uma nova fase a partir desta edição, com o novo projeto gráfico. Para participar, basta criar um login no endereço do RPG brasileiro na internet: www.rederpg.com.br.

Muito obrigado a todos que nos acompanharam nessa etapa tão difícil. E sejam bem-vindos a uma nova era desta que é a revista brasileira de RPG.

A sua, a minha, a nossa *Dragão Brasil*!



Diretor: Ruy Pereira • Redação, administração e depto. comercial: fone (11) 3721-9554 • fax (11) 3726-7122 • Circulação: Antonio Marcos • Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A - Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766 • Impressão: Parma • DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país. DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda, Caixa Postal 26, CEP 06754-970, Taboão da Serra/SP. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

Assinaturas, Números Anteriores e Venda Direta Fone (11) 3721.9554, Fone/Fax (11) 3726.7122 Atendimento: Márcia Soares Caixa Postal 26, CEP 06754-970, Taboão da Serra / SP, sactalisma@uol.com.br



Projeto Gráfico e Editorial: Equipe REDERPG • Editor: Marcelo Telles • Redatores e Colaboradores: Aguirre Chaves, Antônio Augusto, "Shafriel", Claudio Pozas, Daniel "Talude", Fabiano Silva, Leão Carvalho, Luciano P. Ghel, Newton "Nitro" Rocha, Rafael Barbi, Rafael Rocha, Tiago Marinho, Tzimisce, Ubiratan "Bira" Alberton, Victor Caminha & toda a Equipe REDERPG • Ilustradores: Alexandre Bar, Alexandre José, Claudio Delamare, Claudio Pozas, Eduardo "Ronin", Glauco Nobre, H-Minus, Ig Barros, Rafael Rocha, Ronaldo Barata & Quanta Estúdio • Revisora: Hebe Ester Lucas • Diagramadora: Adriana Almeida • www.rederpg.com.br

Sumário

- 02 **Notícias do Bardo**
- 06 **Resenhas**
- 10 **Romances**
- 12 **RPG Eletrônico**
- 14 **Card Game Brasil**
- 15 **20 Lados Especial: Kathos**
- 20 **Aventura: Terror em Drazkan**
- 33 **Conto: Por tua Glória, Senhor!**
- 36 **Artigo: Templários**
- 49 **Quem é Quem não D20 (II)**
- 52 **Dicas do Mestre: Servos do Destino**
- 57 **Artigo: Steampunk**
- 60 **Bestiário: Lurgorr**
- 62 **Pergaminhos dos Leitores**

15



52



33 & 36



Lançamentos da Wizards of the Coast

Estes são os lançamentos mais recentes para *Dungeons & Dragons*, *Forgotten Realms* e *Eberron*.

Power of Faerûn é o guia para campanhas com personagens de nível alto em *Forgotten Realms*. Este suplemento introduz novas opções para os jogadores e para o Mestre, assim como orienta sobre como começar um templo, dirigir uma guilda, comandar um exército, servir ao reino ou participar de intrigas políticas. Lançado em março, o suplemento tem 160 páginas coloridas, capa dura e custa US\$ 29,95.

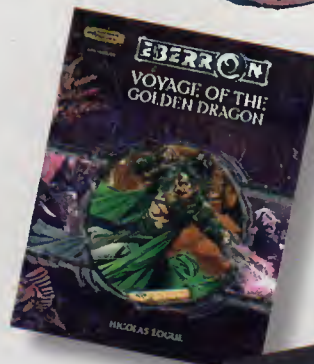
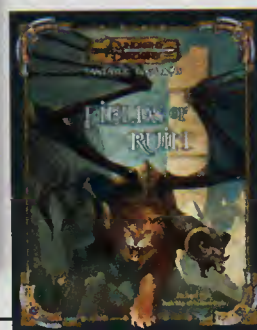
Também lançado em março, *Tome of Magic: Pact, Shadow, and Truename* Magic é um suplemento de *D&D* que traz três novos subsistemas alternativos de magia. Qualquer um deles ou mesmo todos podem ser facilmente inseridos em qualquer campanha ou serem a base da magia em algum cenário criado pelo Mestre. Confira mais adiante, nesta edição, a resenha sobre este excelente suplemento.

Voyage of the Golden Dragon é a quarta aventura lançada para *Eberron*, sendo independente das três anteriores. É uma aventura de intriga em torno do *Golden Dragon*, um imenso navio aéreo criado como símbolo de paz pelas Cinco Nações de Khorvaire. O navio em si é o grande atrativo, com seu interior bem detalhado e sendo o principal cenário em torno do qual gira a aventura. Lançada em abril, a aventura tem 32 páginas em preto-e-branco, capa mole e custa US\$ 9,95.

Outra aventura lançada em abril foi *Fantastic Locations: Fields of Ruin*, da série *Fantastic Locations*, que traz material tanto para *D&D* quanto para o *D&D Miniatures*. Entre os inimigos que os personagens enfrentam, estão criaturas da expansão *War Drums* do jogo de miniaturas. Como as demais da série, a aventura vem com dois mapas duplos, tem 16 páginas em preto-e-branco, capa mole e custa US\$ 14,95.

O *Complete Psionic* fornece novas opções para a criação de personagens com poderes psíquicos, complementando o *Expanded Psionic Handbook*. Como os demais suplementos da série *Complete* de *D&D*, este traz novos poderes, equipamentos, classes de prestígio e classes básicas. Lançado em abril, o livro tem 160 páginas coloridas, capa dura e custa US\$ 29,95.

Player's Handbook II é o aguardado (e criticado) suplemento de *Dungeons & Dragons* que complementa o material básico do *Livro do Jogador 3.5* (*Player's Handbook*), fornecendo mais opções para a criação de personagens, algumas delas um pouco polêmicas. Lançado em maio, o livro tem 224 páginas coloridas, capa dura e custa US\$ 34,95.



PROMETHEAN

THE CREATED

A STORYTELLING GAME OF STOLEN LIVES

Mundo das Trevas — Divulgada a capa do Promethean: The Created

A White Wolf liberou a imagem da capa do quarto grande cenário para o novo Mundo das Trevas (depois de *Vampire: The Requiem*, *Werewolf: The Forsaken* e *Mage: The Awakening*). Trata-se de *Promethean: The Created*, previsto para ser lançado em agosto, durante a GenCon, a maior convenção de RPG do mundo.

Promethean se baseia em histórias como a de Frankenstein e retrata a estranha vida levada por esses seres artificiais dotados do Fogo Divino (Divine Fire) em busca da sua humanidade, inspirados nos Golens e no mito do Frankenstein.

Nas terras brazucas, após o lançamento do livro de regras do novo Mundo das Trevas, a expectativa é pelo lançamento do *Vampire: The Requiem* em português até o fim do ano.

Munchkin no XIV EIRPG

Munchkin é alguém que joga algum tipo de jogo cooperativo (normalmente RPGs) para tentar ser o mais poderoso e o maior matador do grupo, independente de estragar a interpretação, a história, a lógica ou a diversão do resto do grupo. O termo também é usado para designar jogadores fissurados ou imaturos.

O termo se originou nos BBS e nos fóruns de discussão pela Internet no final da década de 1980.

Nos EUA costuma-se usar um trocadilho e dizer que os munchkins “roll-play” (jogam dados) em vez de “role-play” (interpretam), porque eles se preocupam mais com os números e com as jogadas de dados do que com os personagens que interpretam.

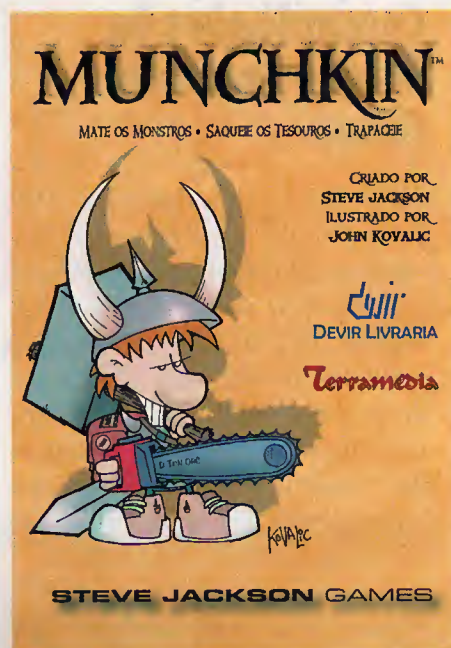
Um mestre que dá muitos itens mágicos ou super-poderosos sem justificar apropriadamente a sua origem também costuma ser chamado de *mestre munchkin*.

O Munchkin é um jogo de mesa para 2 a 6 participantes criado por Steve Jackson (GURPS) e ilustrado por John Kovalic (Dork Tower) com base no conceito dos *munchkins*, e faz uma abordagem bem-humorada dos jogos de RPGs (de D&D, mais especificamente) e de seus jogadores.

Uma partida de Munchkin dura mais ou menos uma hora, dependendo da quantidade de pessoas que estiverem jogando. No

início da partida todos os participantes são humanos de 1º Nível sem classe, que tentarão chegar ao 10º Nível para vencer a partida.

O turno de cada jogador começa com ele abrindo uma porta da masmorra (chutando-a abaixo, para ser mais preciso) e procurando algum pe-rigo. Se houver um monstro na sala, o jogador terá de enfrentá-lo.



Os jogadores enfrentam monstros que vão desde o inofensivo Lodo Bãbão até o temível Dragão de Plutônio, usando itens mágicos como o Elmo da Coragem, o Ralador de Queijo da Paz e o Cajado de Napalm para ajudá-los em seus combates.

Os jogadores ganham níveis e tesouros para cada monstro derrotado e o primeiro jogador que chegar ao 10º Nível é o vencedor. Portanto, basta matar monstros e se aposar de itens mágicos para matar ainda mais monstros.

Este jogo é derivado do “*The Munchkin’s Guide to Powergaming*”, um hilariante livro de regras para aventuras de RPG que ganhou o *Origins Awards* no ano 2000.

Em 2001, o jogo de mesa Munchkin também ganhou o *Origins Awards* em sua categoria.

O Munchkin já foi traduzido para o francês, alemão, italiano, espanhol, holandês e agora o português.



Comunidades da Dragão Brasil no Orkut

Além da comunidade da DB (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=385433) e da REDERPG (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=230239), foi criada também no Orkut a comunidade do novo cenário oficial de fantasia da revista DB, o *Crônicas da 7ª Lua* (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8784780), que será lançado em final de julho

Alguns dos mini-cenários que irão ganhar versões mais completas também têm suas próprias comunidades, como o GAIA 400X (DB 114) de Márcio Fiorito (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=7913830), o Réia (DB 117), do nosso editor Marcelo Telles (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8782566) e o Fantapunk (DB 119), de Marcos Archanjo (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=11153314).

Construindo uma Cidade: web-enhancement do Livro do Mestre 3.5

A REDERPG traduziu e disponibilizou para download gratuito o web-enhancement oficial do *Livro do Mestre 3.5*. Construindo uma Cidade amplia o sistema de construção de cidades descrito no Capítulo 5 do livro, sendo uma excelente ferramenta para o Mestre ambientar uma aventura ou campanha em um cenário urbano.

Para baixar, basta ter um login na REDERPG e ir ao endereço: www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3795



Lançamentos da Daemon Editora no EIRPG

A *Daemon Editora* surpreende o mercado e estará lançando no Encontro Internacional nada menos do que oito livros! Dentre eles, a grande surpresa é o lançamento de *Tagmar Daemon - Módulo Básico*.

Isso mesmo, o mais antigo RPG brasileiro está de volta e em grande estilo! Todo o seu material oficial foi adaptado para o sistema da editora e, de quebra, junto com o módulo básico, também será lançado *Tagmar - Livro dos Reinos*, suplemento que detalha em 144 páginas os principais reinos do cenário. Esse suplemento, inclusive, pode ser utilizado com qualquer sistema de regras para aqueles que jogam *Tagmar* com a versão da Internet.

O *Abismo*, escrito por Antônio Augusto Shaftiel (autor do artigo sobre os Templários desta edição), é provavelmente o mais macabro e demoníaco suplemento para *Trevas*, detalhando os principais demônios de Arkanun, Infernun e entidades do *Abismo*.

Guia dos Dragões, escrito por Maury "Shi Dark" Abreu, detalha as raças de dragões mais conhecidas e importan-

tes, e pode ser usado em qualquer tipo de mundo de Fantasia Medieval.

RPGQuest - Aventuras Orientais traz o novo cenário de *RPGQuest*, com ninjas, samurais, wu-jens e monges shaolins. Acompanha mais de cem miniaturas, mapas coloridos e um jogo de wargame.

NeoKosmos: Polis Biblos - Livro da Polis: Astarte é o primeiro suplemento da linha *NeoKosmos* e descreve a cidade de Astarte. O livro inclui uma aventura tri-sistema (*Daemon*, *D20* e *RPGQuest*), além de miniaturas novas para a mesa de jogo.

Da Internet para o livro, *Maytréia* é um cenário moderno inspirado na mitologia indiana desenvolvido pelo site *Universo Germinante* (www.universogerminante.net) e que agora ganha sua versão em livro para o sistema *Daemon*.

Por fim, *Varna*, apresentado como mini-cenário nas edições 112 e 113 da DB, ganha uma versão completa para o sistema da editora e o *d20*. *Varna* é um vale afastado e de difícil acesso, que pode ser encaixado em qualquer mundo de fantasia medieval.



METRÓPOLIS

QUADRINHOS E RPG

**COMPLETE
SUAS
COLEÇÕES!**

- RPG'S NACIONAIS E IMPORTADOS + ACESSÓRIOS
- MANGÁS & ANIMES
- CARD GAMES: MAGIC, YU-GI-OH, POKÉMON,
- QUADRINHOS NACIONAIS & IMPORTADOS (NOVOS E ANTIGOS)

E-mail: metropolis@metropolisrj.com.br • Site: www.metropolisrj.com.br

Av. Nelson Cardoso, 905, Loja 106 - Shopping Unicenter II
Taquara/Jacarepaguá - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 2423-3930 / 2435-2687 - Fax: (21) 2435-2690
Rua Dias da Cruz, 203 Loja 11 - Méier - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 3273-1149 - Tel./Fax: (21) 2595 1242
ATENDEMOS PEDIDOS DE TODO O BRASIL



DRAGON'S HOUSE

www.dragonshouse.com.br

MAGIC
THE GATHERING

YU-GI-OH

MAGE KNIGHT
LEGENDS

POKÉMON

WARLORD
SAGA OF THE STORM

THE LORD OF THE RINGS



Legend of the Five Rings

- O maior estoque de cards avulsos do mercado : Mais de 200.000 cards em estoque dos principais Cardgames .
- Decks e Boosters de Card games e Miniaturas
- Livros de RPG Nacionais e Importados
- Dados opacos , transparentes , perolados
- Protetores de cards nacionais e importados
- Folhas plásticas , counters e Acessórios de cards
- Informações e novidades : www.dragonshouse.com.br

Atendemos via Correio a todo Brasil

RUA CONSELHEIRO MAFRA , 246 , SOBRELOJA , CENTRO . Fpolis, SC
TEL › OXX-48-32229793 E-MAIL › SAC@DRAGONSHOUSE.COM.BR

Kult: Beyond de Veil

Horror para maiores

Kult é um RPG lendário, muito comentado mas pouco jogado no Brasil, e que foge aos padrões convencionais. Ele foi criado na Suécia, mas recebeu uma versão americana nos anos 90 que foi considerada pesada demais na época. Tanto que a *Metropolis*, a editora responsável pela tradução, achou melhor lançar uma segunda edição, mais suave. Esta acabou desagradando aos fãs, que foram atraídos justamente pelo horror pesado do jogo original. Finalmente, em 2001, Kult recebeu uma terceira e excelente edição. A carga negativa, dark e profana do jogo está de volta e o seu terror nunca foi tão chocante. *Definitivamente não é um jogo para menores de idade – é bastante violento, com conceitos de terror explícito e conteúdo macabro.*

Ambientação

Kult é um jogo de horror moderno, que se passa nas grandes metrópoles do mundo, em cidades escuras, sufocantes e superpovoadas. A premissa do jogo é a seguinte: todo homem e mulher na Terra têm um potencial para ascender e se tornar uma divindade. Na verdade, todos nós um dia fomos seres superiores que, milênios atrás, perdemos essa divindade pela ação de um ser conhecido como Demiurge (Demiurgo). Esse ser criou um grande mecanismo para encarcerar a humanidade, fazendo com que ela esquecesse seu passado. Esse mecanismo chama-se “A Ilusão”. Nós o conhecemos simplesmente como o mundo onde vivemos. Isso mesmo. O mundo nada mais é do que uma prisão para conter a humanidade e fazer com que ela não lembre de sua herança divina.



O Demiurge, no entanto, não podia controlar tudo sozinho. Para fazer sua prisão funcionar, ele empossou um sem-número de seres poderosíssimos para nos manter ignorantes de nossa real condição. Esses seres são nossos carcereiros, os guardas da prisão, que tentam a todo custo fazer com que ninguém desperte para a realidade. Por sua vez, esses seres regem, além da Ilusão, as terras do Inferno, do Submundo, dos sonhos e várias outras realidades. São eles anjos e demônios. De tempos em tempos algumas pessoas encontram indícios da verdade, seja por meio da descoberta da magia, de antigos livros, artefatos ou seguindo um caminho espiritual que pode conduzir à iluminação ou à absoluta corrupção. Esses desbravadores começam a despertar, passam a ver além da Ilusão e com esse conhecimento desenvolvem poderes incriveis. Aquelas que mantêm a sua razão depois de tais revelações passam a ver o mundo como ele é: um lugar repleto de maravilhas e terrores inomináveis. Mas o grande perigo é que quanto mais conhecimento se obtém, mais ele irá atrair os servos do Demiurge, que passam a perseguir essas pessoas. Em nenhum outro jogo a idéia de conhecimento está tão ligada ao perigo.

Em resumo, o mundo não é o que parece ser. A realidade como nós a conhecemos é uma grande mentira criada para ocultar segredos muito perigosos. Por trás dessa fachada existe algo maior e mais terrível.

Os personagens dos jogadores exploram os segredos da ambientação e desvendam esses mistérios. Os jogadores assumem o papel de pessoas comuns que encontram indícios da verdade. Elas começam a montar o quebra-cabeça, despertam para a realidade e com esse conhecimento vão desenvolvendo dons sobrenaturais. Mas o conhecimento traz uma ameaça: seres sobrenaturais demoníacos, outros celestiais, passam a perseguir esses indivíduos para evitar que descubram os mistérios mais profundos que põem em risco a própria Criação.

Mas o que torna esse jogo tão perturbador? Em primeiro lugar, a noção de bem e mal não é tão clara nele. Os personagens podem ser indivíduos com sérios problemas psicológicos, com segredos sombrios que os tornam indivíduos repulsivos. Os personagens de Kult estão longe de ser heróis. Muitas vezes eles são exatamente o contrário, criaturas cheias de falhas, vícios e capazes dos atos mais baixos.

Além disso, o jogo trata de temas adultos como morte, magia, ressurreição e rituais, acompanhados de um desfile de seres diabólicos e angelicais, além de monstruosidades simplesmente apavorantes. A realidade no cenário é aterradora: cultos malignos se multiplicam, Anjos da Morte disputam territórios escravizando humanos, demônios torturam pecadores enquanto seres sobrenaturais vivem em lugares assombrados.

Regras

Os personagens são construídos pela distribuição de pontos. Jogadores criam seu personagem com base em um arquétipo de ocupação sugerido pelo livro. Os arquétipos apresentados são bem simples: o médico, o detetive, o policial, etc. O jogador deve espalhar um determinado número de pontos em oito atributos básicos. Cada atributo, por sua vez, define fatores como a resistência, a capacidade de causar e suportar dano, o número de ações que ele é capaz de realizar e com que rapidez. Em seguida, o jogador deve distribuir pontos em habilidades relacionadas à ocupação do personagem. A lista de habilidades é bem longa e cobre uma variedade de conhecimentos que vão de contabilidade a pára-quedismo, passando por artes marciais e ocultismo. Quanto maior o número possuído em uma habilidade, maior o conhecimento nela e mais fácil conseguir um bom resultado.

Além disso, o jogador precisa escolher entre várias vantagens e desvantagens que concedem uma face humana ao personagem. É com essa lista de defeitos e virtudes que o personagem irá definir sua Balança Mental, um dos mais importantes elementos da ambientação. A Balança Mental mede se o personagem está alinhado com as forças das trevas ou da luz e se ele possui um segredo negro que macula a sua existência.

Kult é um jogo com regras bastante simples. Ele é voltado para o lado investigativo e, sobretudo, para a interpretação.

Kult

- Layout/Arte: 5
- Texto: 6
- Conteúdo: 6
- Nota Final: 6
- Jogo: Kult - Beyond the Veil
- Editora: Paradox Entertainment/ 7eme Cercle
- Autores: Nils Gullikson, Stefan Ljunqvist, Terry Amthor, Jason Fryer
- Formato: 305 p., P&B, capa mole
- Preço Sugerido: US\$ 35,00
- Idioma: Inglês

Capacidade de observação, percepção e habilidades certas na hora certa podem ser cruciais para a sobrevivência do grupo. O sistema de regras utiliza apenas o dado de 20 lados e seu rolamento define se o jogador teve êxito em um teste e qual foi o seu grau de sucesso.

O combate é um elemento secundário que segue a mesma regra. Mas que sirva de aviso: trata-se de um jogo realista em que ferimentos podem levar o personagem à morte em questão de segundos. Uma facada ou um tiro causam danos profundos, senão a morte dos personagens. Lutar contra os seres sobrenaturais que infestam o cenário é quase um suicídio. Personagens que enfrentam criaturas sobrenaturais têm uma carreira bastante curta e um destino tenebroso.

O sistema de magia é bem completo. As magias precisam de longos e intrincados rituais para funcionar corretamente. Cada magia vem acompanhada de uma descrição detalhada a respeito da preparação, invocação, gestos e efeitos. Aprender o mais simples encanto é arriscado e pode demorar meses ou mesmo anos. Além disso, a magia cobra um alto preço físico e espiritual do mago. Sem falar que fazer magias acaba atraindo visitantes inoportunos diretamente para o mago. Existem cinco diferentes ramos de magia: Morte, Tempo/Espaço, Paixão, Loucura e Sonho. Cada um deles permite que o personagem domine um determinado número de encantamentos e rituais.

Imagem Geral

A terceira edição lembra muito a primeira edição clássica. Seu interior é preto-e-branco e o uso de duas cores reforça a oposição entre luz e trevas do jogo. A encadernação em capa mole deixa um pouco a desejar e todo cuidado é pouco na hora de manusear o livro, que pode acabar perdendo algumas páginas com o uso.

A qualidade da arte varia bastante – certos desenhos são ótimos, outros

parecem simplesmente deslocados. Muitas gravuras das edições anteriores foram reaproveitadas, o mesmo ocorrendo com algumas partes do texto. A capa, no entanto é diferente, trazendo uma série de elementos arcanos.

O livro, vendido apenas no exterior, custa US\$ 35,00. Tem 305 páginas, com material muito bem distribuído ao longo de três grandes tomos, cada um com um nome sugestivo: A Mentira, Os Rumores e A Verdade.

A primeira parte cobre a criação dos personagens e as regras básicas do jogo. As regras são bem explicadas e há muitos exemplos que facilitam a assimilação rápida do estilo do jogo. O segundo trata sobre o clima, e indica como o Mestre pode evocar uma atmosfera depressiva e assustadora. Traz ainda o sistema de magia com grande riqueza de detalhes. Finalmente, a terceira seção revela os mistérios do cenário, discutindo as criaturas que vivem nesse universo, os poderes assustadores desses perigosos seres e os lugares além da realidade. No fim do livro há uma aventura pronta para introduzir os jogadores nesse mundo obscuro.

Análise Final

As melhores referências para compreender o estilo de horror de Kult são os filmes da série *Hellraiser – Renascido do Inferno* ou as aventuras sobrenaturais de *John Constantine*. Se você tem um gosto por emoções fortes e temas bizarros, Kult é o seu RPG.

Vale a pena salientar uma vez mais que a temática de Kult é destinada a um público maduro e capaz de discernir os aspectos mais profundos da ambientação. Trata-se de um excelente jogo de terror e um Mestre com bons recursos poderá criar uma atmosfera assustadora e cheia de revelações para seus jogadores.

Luciano P. Ghil

Tome of Magic

Pact, Shadow and Truename Magic

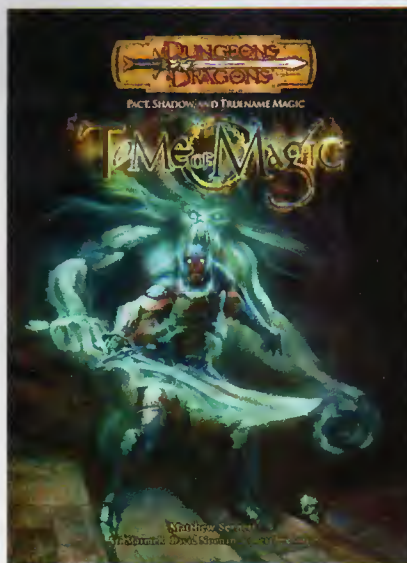
Tome of Magic – Pact, Shadow and Truename Magic não é apenas um suplemento com um nome grande, mas sim uma das melhores surpresas de 2006 para D&D. Nomeado em homenagem a um clássico do AD&D, o novo Tome of Magic apresenta três sistemas de magia inéditos.

Tome of Magic é um belíssimo livro de capa dura colorido com 285 páginas. Quem achou que a capa ficou boa não perde por esperar o interior do livro. Tome of Magic possui diferentes colorações para suas páginas e bordas de acordo com o sistema detalhado. Isso não só deixa o livro bem dividido, como reforça o clima e dá um charme especial a cada tipo de magia.

O livro não perde tempo e, após uma breve introdução, começa a descrever a misteriosa *pact magic* (magia de pactos), representada por uma nova classe, o *binder*. Esse personagem é capaz de entrar em comunhão com os *vestiges*, estranhas entidades e antigas lendas que conseguiram desafiar a morte ou mesmo os deuses. O *binder* invoca a influência de um *vestige* por meio de um ritual e em troca ganha diversas habilidades especiais. A versatilidade da classe é o seu forte. Tome of Magic descreve diversos *vestiges*, talentos, criaturas, organizações, localidades e classes de prestígio envolvendo a *pact magic*. É possível inclusive usar esse sistema sem pegar níveis de *binder*.

O próximo sistema de magia é *shadow magic* (magia das sombras). Uma das vantagens do Tome of Magic é que ele não desfaz nada publicado anteriormente, permitindo que seu sistema seja usado junto com material já publicado (como *Forgotten Realms* e sua Trama das Sombras). *Shadow magic* é representada pela nova classe

shadowcaster. Por meio de uma série de *mysteries*, divididos em *paths*, o *shadowcaster* vai evoluindo seus poderes (isso é representado em termos de regras pela transformação de suas magias arcanas em habilidades similares à magia e, futuramente, habilidades sobrenaturais). *Shadow magic* lida com medo, duplicação, enfraquecimento e outros temas sombrios. Além das regras básicas, há itens mágicos, classes de prestígio, localidades, organizações, talentos e criaturas novas.



O último sistema de magia detalhado também é um dos mais inovadores. *Truename magic* (magia dos nomes verdadeiros) lida com o idioma primordial da existência, a *truespeak*. Através das *utterances* – proclamações na *truespeak* –, um praticante desta arte pode afetar a realidade. A grande novidade aqui é que a *truename magic* funciona por meio de testes de perícia (nesse caso, a nova perícia *truespeak*). Usos repetitivos sem descanso aumentam a CD do teste. Há ainda criaturas, talentos, localidades, organizações, magias, classes de prestígio e a nova classe básica *truename*.

Em todos os novos sistemas de magia apresentados se nota o cuidado especial dos autores em levar em consideração tudo o que já foi feito até o momento para D&D. Por exemplo, na seção de *shadow magic* mencionam-se magias do *Livro do Jogador* que são chamadas de *lesser shadow magic*, uma espécie de introdução à verdadeira magia das sombras. Isso dá peso às novas regras, facilitando sua introdução em campanhas.

Tome of Magic é uma boa notícia em diversos sentidos. Ele mostra que a *Wizards of the Coast* finalmente se lembrou de que um RPG precisa mais do que apenas um amontoado de livros cheios de regras, mas sem contexto ou clima. Tome of Magic é o casamento perfeito de boas idéias, ótima arte, regras inteligentes e uma descrição cativante. O fato de todas as classes novas apresentadas usarem magia de maneira diferente das classes do *Livro do Jogador* é outro grande atrativo. Após uma série de lançamentos medianos, a *Wizards of the Coast* conseguiu impressionar os fãs do RPG mais jogado do mundo. Esperamos que essa não seja a última vez.

Tzimisce (Equipe REDERPG)

Tome of Magic

- Layout/Arte: 6

- Texto: 6

- Conteúdo: 6

Nota final: 6

Jogo: Dungeons & Dragons

Editora: Wizards of the Coast

Autores: Ari Marmell, Dave Noonan,

Matthew Sernett, Robert J. Schwalb

Formato: 285 p., cor, capa dura

Preço sugerido: US\$ 39,95

Idioma: Inglês

Arcane Archer

Livro eletrônico brazuca para o mercado gringo

Advanced Character Guide – Arcane Archer é um suplemento d20 em formato de arquivo PDF. Para quem não sabe, lá fora o mercado de e-books (livros eletrônicos) para RPG já é praticamente uma indústria paralela. A grande vantagem desse segmento é o custo extremamente baixo que os autores têm com o lançamento de suas obras. Todavia, a verdadeira surpresa em relação a Arcane Archer é o fato de ser o primeiro lançamento da Secular Games, uma empresa d20 criada por brasileiros.

Arcane Archer está disponível em duas versões: uma de 35 páginas, com borda e ilustrações coloridas; e outra com 32 páginas, em preto-e-branco, sem detalhes, feita para impressão. A proposta do suplemento é pegar uma das classes de prestígio do Livro do Mestre – neste caso, o arqueiro arcano – e desenvolver vários tipos de opções para esse conceito.

O primeiro capítulo traz o arqueiro arcano como uma classe básica de 20 níveis, podendo, portanto, ser usada desde o 1º nível. A classe conta com uma progressão de magias diárias e uma lista de magias arcanas próprias apresentada no último capítulo, além de poder conjurar magias



em armaduras leves, sem chance de falha. A classe possui uma progressão de ataque igual à do Guerreiro, d8 como Dado de Vida e bons testes de resistência de Fortitude e Reflexos.

O segundo capítulo traz 16 novos talentos, todos voltados para arcos ou habilidades comuns ao arqueiro arcano. Dois exemplos são *Arrow Component*, que permite ao conjurador usar uma flecha mágica como componente material para aumentar o nível de conjurador de sua magia; e *Sure Striker*, em que o arqueiro gasta uma ação de rodada completa e faz um teste de Observar para realizar um ataque que ignora todos os bônus de armadura e escudo do alvo.

Há ainda os *Archery School Feats*, talentos especiais que só podem ser adquiridos no 1º nível, representando técnicas de escolas élficas de arco e flecha. Por exemplo: a *School of Ascending Moon* se baseia em ataques de força bruta e permite que seus usuários causem um dano maior com suas flechas; já a sinistra *School of Eternal Night*, criada por elfos negros, é especialista em ataques com flechas envenenadas. São apresentadas nove escolas, com um talento para cada uma.

O terceiro capítulo contém sete classes de prestígio, apresentando va-

riantes para o arqueiro arcano tradicional. Entre elas temos o *arcane crossbowman*, para elfos negros, que utilizam bestas em vez de arcos, e aprendem a usar veneno em combate. *Divine archer* é uma variante divina do arqueiro arcano, um conceito simples, mas muito bem empregado. E o *eldritch bow* representa a tradição dos arqueiros arcanos entre os elfos cinzentos, possuindo uma progressão no uso de suas magias diárias.

O quarto capítulo traz a história de quatro PdMs arqueiros arcanos prontos para ser usados em campanhas dos mais variados níveis. A grande sacada foi dar fichas diferentes para os PdMs à medida que suas histórias vão avançando. O quinto capítulo contém a nova lista de magias para a classe básica arqueiro arcano, além de quatro novas magias e sete novos itens mágicos.

O resultado final é que Advanced Character Guide – Arcane Archer é uma ótima fonte de idéias e opções de personagens para os amantes do “estilo Legolas de ser” dos elfos. É difícil ler o livro sem ter um ou duas idéias para aventuras ou encontros. A arte interna também ficou muito boa, variando do médio ao excelente, e deixando muitos e-books da mesma faixa de preço no chinelo.

Falando em preço, ele está a venda no site *RPGNow* por US\$ 5,00, um valor justo se comparado a outros produtos PDF do gênero. A Secular Games está de parabéns pela estréia de uma empresa brazuca no mercado internacional!

Tzimisce
(Equipe REDERPG)

Arcane Archer

- Layout/Arte: 5
- Texto: 3
- Conteúdo: 5
- Nota Final: 4
- Jogo: D20
- Editora: Secular Games
- Autores: Giltônio Santos
- Formato: 194 pags, P&B, capa mole
- Preço Sugerido: US\$ 5,00
- Idioma: Inglês

Véu da Verdade

Space Opera com jeitinho brasileiro

Véu da Verdade é um romance de ficção científica que mistura ação com crítica social, drama com sátira à nossa realidade, e o mais importante: tudo com um toque bem brasileiro.

O livro narra as aventuras dos tripulantes e passageiros da nave espacial *Lucille* no ano de 2147, uma época em que a humanidade já tem contato com seres alienígenas. Essa convivência com seres de outros mundos se tornou possível por meio da Liga dos Mundos. Apesar de a Terra não poder fazer parte da Liga, por causa da instabilidade e da selvageria humanas, o contato com culturas alienígenas avançou a tecnologia terrestre, além de espalhar humanos nas várias partes da galáxia.

A história começa quando o capitão francês da *Lucille*, Gerard Baudin, recebe a missão de levar um grupo de passageiros até Ganthak, um mundo selvagem e extremamente perigoso, usado para caçadas esportivas. Gerard é um transportador *free lancer* e conta com a ajuda de uma tripulação heterogênea. Fazem parte dela a carioca Flávia Gomes, especialista em sobrevivência e guia interplanetária; Ngari, um mecânico humano do Cinturão de Asteróides; Lyy, um médico alienígena que trata de pessoas e máquinas da mesma forma; e Awerg, uma inteligência artificial psicopata. Eles enfrentam o desafio de levar um grupo de passageiros bem estranhos até Ganthak, além de sofrer a perseguição de um caçador de recompensas com poderes sobrenaturais.

O universo de *Véu da Verdade* é muito bem descrito no livro. A trama acontece 70 anos depois do dia da "Revelação", em que uma nave terrestre fez o primeiro contato com uma nave da Liga dos Mundos. Após a "Revelação" — a confirmação da existência de civilizações extraterrestres —, o caos se

instalou na civilização humana, com o influxo de novas tecnologias alienígenas que gerou uma nova corrida armamentista e fomentou revoluções por todo o Sistema Solar. Por causa dessa grande instabilidade, a Liga dos Mundos, uma organização que reúne 76 espécies, não aceita a filiação da Terra. Mas isso não impediu o intercâmbio cultural nem a dispersão de seres humanos pelos sistemas alienígenas. No entanto, para as demais raças da galáxia, a Terra é considerada como um "planeta de Terceiro Mundo", e a raça humana é tratada como uma espécie primitiva.



A trama de *Véu da Verdade* é muito intrigante, servindo para descrever um universo complexo e realista ao refletir muitos dos problemas políticos e sociais enfrentados pelo mundo atual. Existem muitos momentos de ação incessante, que são descritos em um estilo cinematográfico. Os personagens são bem construídos, e um destaque especial vai para o Capitão Gerard, um homem complexo em suas motivações. Destaque também para o divertido guarda-costas U-Thaw, com seu bizarro código de honra e seu desprezo pelos humanos; e para os hilários momentos de psicose de Awerg. O misterioso caçador de recompensas também rouba as cenas, com sua frieza e inteligência.

A aventura contém elementos épicos, batalhas estelares e mistérios que mantêm o suspense até a última página. O texto possui muitos momentos de humor e ironia, que lembram os livros de Douglas Adams (*Guia do Mochileiro das Galáxias*), mas o tom é de aventura. O toque brasileiro fica por conta dos diálogos, que fogem um pouco do clichê americano de "vamos acabar com os inimigos" para adotar um tom mais humano, sem deixar de lado o senso de humor. O excesso de descrição da história e do universo de *Véu da Verdade* pode desagradar alguns, porém essas informações são muito úteis para os leitores que queiram usá-lo como um cenário de RPG.

O aspecto RPG do livro é explícito. A trama, feita nos moldes de uma aventura de RPG, mostra um grupo de aventureiros espaciais agindo em conjunto, com cada uma das classes (piloto, mecânico, guia, guerreiro, médico, etc.) cumprindo sua função na trama. No site oficial do livro (www.veudaverdade.com), o autor J. M. Beraldo disponibilizou material para jogos de RPG ambientados em *Véu da Verdade*, com muitas informações e adaptação para o sistema d20. Não deixe de conferir!

Newton "Nitro" Rocha Jr.
(Equipe REDERPG)

Véu da Verdade

- Layout/Arte: 5
- Texto: 4
- Conteúdo: 4
- Nota Final: 4
- Editora: Eridanus
- Autor: J.M. Beraldo
- Formato: 194 pags, P&B, capa mole
- Preço Sugerido: R\$ 39,00

Moonshadows

RPG
Há 6 anos
para todo o



D & D - D20

LIVRO DOS MONSTROS 3.5

De R\$ 82,00 por **R\$ 73,80**

LIVRO DO JOGADOR 3.5

De R\$ 82,00 por **R\$ 73,80**

LIVRO DO MESTRE 3.5

De R\$ 82,00 por **R\$ 73,80**

KIT DO MESTRE 3.5

De R\$ 25,00 por **R\$ 22,50**

Aventuras

D&D A Cidadela Sem Sol.....R\$ 10,50

D&D A Forja da Fúria.....R\$ 10,50

D&D A Pedra Fundamental.....R\$ 10,50

D&D O Orador dos Sonhos.....R\$ 10,50

Coração da Espiral da P. Noturna.....R\$ 10,50

Horizonte Profundo.....R\$ 12,50 por R\$ 10,50

O Senhor da Fortaleza de Ferro.....consulte

A Libertação de Valkaria.....R\$ 6,95

A Trilogia do Fogo das Bruxas:

Vol. 1.....R\$ 13,50

Vol. 2.....R\$ 13,50

Vol. 3.....R\$ 15,90

Equinox.....R\$ 13,50

Além do Véu.....R\$ 13,50

O Legado do Soberano.....R\$ 12,50

O Feiticeiro da Montanha de Fogo.....R\$ 16,95

D20 Saga - Suplemento Bimestral de D20

nºs 0- 6 De R\$ 12,90 por R\$ 6,99 cada

Suplementos e Ambientação

DRAGONLANCE.....R\$ 79,90

WARCRAFT D20.....R\$ 39,90

WARCRAFT - Livro dos

Monstros.....Por R\$ 36,90

CRÔNICAS DE AVALON.....R\$ 18,00

D&D Manual dos Planos.....R\$ 69,30

Crenças e Panteões de R\$ 77,00 por R\$ 49,90

Livro dos Níveis Épicos.....R\$ 73,80

Forgotten Realms:

Livro Básico.....de R\$ 82,00 por R\$ 69,90

Forgotten Realms: Fronteiras

Prateadas.....de R\$ 57,00 por R\$ 51,30

Escudo do Mestre.....R\$ 21,15

Magia de Faerûn.....R\$ 47,25

Monstros de Faerûn.....R\$ 37,80

Aventuras Orientais.....R\$ 69,90

Ravenloft D20.....R\$ 39,90

Ravenloft: Nativos

Das Trevas.....de R\$ 45 por.....R\$ 25,90

Ação!!!.....R\$ 5,99

Reinado D20.....R\$ 40,50

Reinado D20.....R\$ 22,50

VIKINGS: Midgard.....R\$ 24,30

Mítica: Os Caminhos do

Oriente.....R\$ 15,20

Mítica: Sombras no Oriente.....R\$ 15,20

Mítica: Desbravando o Oriente.....R\$ 16,11

A Quintessência do Guerreiro.....R\$ 19,90

A Quintessência do Ladino.....R\$ 19,90

A Quintessência do Elfo.....R\$ 19,90

Campos de Batalha.....R\$ 11,25

Counter Collection: Cidades & Subterrâneos

De R\$ 15,00 por.....R\$ 13,50

Guia de Classes de Prest. 3.5.....R\$ 15,30

Guia de Talentos &

Classes de Prestígio.....R\$ 20,61

Dicionários de Termos.....R\$ 5,40

Guia de Classes de Prestígio.....R\$ 22,50

Grimório D20.....R\$ 40,50

Guia de Itens Mágicos D20.....R\$ 40,50

PACOTÃO D&D

Os 3 Livros Básicos +

O Kit do Mestre +

Dicas de Mestre Eng. +

Kit de Dados +

3 miniaturas D&D

Miniaturas aleatórias

de R\$ 823,00

por **R\$ 254,90**

VIKINGS: REINOS DE PEDRA

de R\$ 21,90

por **R\$ 19,70**

CRÔNICAS DE AVALON VELHA BRITÂNIA

de R\$ 21,90

por **R\$ 19,70**

OLIVRO COMPLETO DO GUERREIRO

R\$ 56,70

Grátis: 1 miniatura

de D&D Miniatures!*

(por tempo limitado)

Dragon Quest VIII

Journey of the Cursed King

Finalmente, a mais nova versão de um dos RPGs mais cultuados no Japão chega às nossas terras. *Dragon Quest*, antes conhecido como *Dragon Warrior*, teve sua oitava edição lançada nos Estados Unidos no fim de 2005 e logo conquistou os jogadores. Sucesso incontestável na Ásia, nunca foi muito popular no Ocidente, situação que está mudando com *Dragon Quest VIII*, um dos melhores RPGs de 2005.

Um antigo cetro muito poderoso é protegido pelo rei Trode em seu reino. Até que um ambicioso mago, Dhoulmagus, invade o castelo e rouba o cetro, usando seu poder para transformar Trode em um monstro e sua filha, Medea, em um cavalo. Todos os outros habitantes do castelo são transformados em estátuas de pedra, mas um guarda sobrevive, o seu personagem. Você, Trode e Medea seguem pelo mundo à procura de Dhoulmagus para quebrar os feitiços do terrível mago, salvar o reino e transformar o rei e Medea em humanos novamente.

A história é simples e direta, o que agrada ao público do jogo. Diferente de *Final Fantasy*, é um jogo mais *light*, bem mais cômico e para um público mais jovem. Os pais podem deixar os filhos jogarem sem nenhuma preocupação, pois até os atos mais terríveis se tornam engraçados e sem malícia. Por outro lado, oferece bastante diversão para os mais velhos, além de ser um jogo bastante emocionante. Os personagens que o jogador encontra durante suas aventuras são cativantes e bem desenvolvidos – alguns são hilariantes.

Além disso, o jogo possui um atrativo extra: todos os personagens tiveram o design criado por ninguém menos que Akira Toriyama, o criador das séries de mangá e anime *Dragon Ball*.



O sistema de jogo é similar ao de *Final Fantasy* e outros jogos do gênero. Seu grupo conta com até quatro personagens e cada um pode fazer uma ação por rodada. Cada personagem tem uma lista de cinco tipos de skills onde ele aloca os pontos que ganha ao passar de nível. À medida que aumentam os pontos em um skill, o personagem libera golpes e magias especiais. Como cada personagem tem skills diferentes, a variedade de golpes é grande. Jessica, uma jovem maga que o grupo encontra no início do jogo, tem o skill Sex Appeal, que pode deixar os monstros apaixonados por ela, não atacando o grupo. Os combates são divertidos e algumas reações dos inimigos são inesperadas e criativas.

Dragon Quest é todo em 3D. O jogador pode andar por qualquer área do mapa, montanhas, rios, cavernas... Somente explorando todo o mapa ele poderá descobrir todos os tesouros ou monstros-lutadores escondidos. Os gráficos são bonitos e imaginativos. Os monstros podem parecer alguns dos clássicos inimigos

de RPG, mas são bem diferentes e tem atitudes exóticas, como coçar a barriga durante uma luta.

Dragon Quest possui dois minigames bem interessantes. O primeiro é o cassino, com máquinas de slot, roleta e bingos. Os bingos são uma boa idéia, mas extremamente frustrantes, sendo muito difícil ganhar. O segundo é uma arena de luta de monstros. Durante sua viagem, você vai encontrar monstros no meio do mapa (como em *Final Fantasy*, os combates acontecem quando menos se espera – você não vê o inimigo à sua frente antes do combate). Esses monstros têm nome e, depois de vencê-los, você pode convidá-los para participar do seu time na arena. O time tem três monstros titulares e alguns reservas. Na arena, o time titular luta contra outros times, mas você não controla os monstros, eles agem sozinhos – por isso você deve escolher bem os seus lutadores antes de começar a disputa. Seus monstros ficam mais fortes à medida que seu personagem avança de nível.



Existe um terceiro minigame, a Alchemy (Alquimia). Juntando dois itens, o jogador pode criar um terceiro item mais poderoso. Com o tempo, o número de itens que o jogador pode juntar aumenta, fazendo com que os itens criados sejam ainda mais poderosos. O jogador vai juntando receitas de alquimia em seu livro de receitas e ainda aprende a fazer queijo.

Dragon Quest VIII é uma ótima opção para quem gosta de um bom jogo de RPG. É divertido, simples e inteligente. Garante mais de 50 horas de entretenimento, só pela grandiosidade do mapa e pelos ótimos minigames. Uma ótima opção para jovens e adultos

Fabiano "Lordmon" Silva
(Equipe REDERPG)

Dragon Quest VIII

- Gráfico: 5
- Jogabilidade: 5
- História: 6
Nota Final: 5
Empresa: Square Enix
Plataforma: PS2
Site: www.dragonquest8.com



APRENDA COM OS MELHORES!

FAÇA PARTE DESTA INCRÍVEL UNIVERSO!



www.quantaacademia.com

ESTUDE NA



QUANTA
ACADEMIA DE ARTES

Unidade I - Higienópolis
R. Minas Gerais, 27
São Paulo - SP - 01244-011
0xx11 3214 0553
quantaonline@terra.com.br

Unidade II - Mooca
R. Marcial, 62
São Paulo - SP - 03169-040
0xx11 6096 4164
quanta2@terra.com.br

Roger Cruz
Marcelo Campos
Greg Tocchini
Octavio Cariello
Davi Calil
Ronaldo Barata
Elza Keiko
Edde Wagner
Eduardo Ferrara
Paulo Pina
Artur Fujita
Marcelo Brücke Caribé
Weberson Santiago
Sérgio Codespoti

Anachronism

O Maior Jogo da História!



Imagine que você pudesse viajar em uma máquina do tempo e, de uma só vez, reunir os maiores guerreiros e guerreiras da História. Imagine agora que esses campeões, tais como Alexandre, o Grande; Miyamoto Musashi; Aquiles; Espártaco; Rei Arthur; Joana D'Arc; William Wallace lutassem com diversas armas e por diversas divindades em uma arena para provar de uma vez por todas quem é o melhor. Imagine ainda que você representasse esses lutadores em um jogo estratégico, rápido, fácil de aprender e divertidíssimo.

Agora pare de imaginar.

Anachronism é um jogo que pretende ser tudo isso e muito mais. O nome do jogo representa muito bem sua idéia central, que é a de fazer coexistirem os líderes mais importantes das grandes civilizações da humanida-

de, deixando qualquer admirador de História arrepiado.

Com uma simplicidade maravilhosa, Anachronism rompe com a lógica dos card games tradicionais, sendo fácil de colecionar, barato e rápido, de uma maneira tão bem costurada que chega a surpreender.

O jogo chegou ao país em novembro de 2005 prometendo revolucionar o mercado. Produzido pela



norte-americana TriKing em parceria com o renomadíssimo History Channel, Anachronism é simplesmente perfeito para quem nunca jogou card games e melhor ainda para quem já joga!

Sua mecânica rápida (um jogo dura, em média, 5 minutos) pode parecer simplista para alguns – principalmente aos veteranos –, mas por trás de sua aparente facilidade, o jogo esconde um nível estratégico muito

bom, contentando até o mais áduo jogador de xadrez.

Parecido com uma luta em uma arena romana de verdade, o jogo possui vários tipos de estratégias diferentes, como ataque desenfreado, defesa sólida e controle total sobre a mesa, entre outras, todas inspiradas em táticas de combate históricas.

Outra grande vantagem de Anachronism é que você não precisa se preocupar em gastar fortunas, já que seus “boosters” são fixos, ou seja, você sabe exatamente o que está comprando, podendo escolher o que quer colecionar ou adicionar ao seu repertório estratégico.

Premiado com o Origins Awards como o jogo revelação de 2005, Anachronism, além de um excelente jogo, pode ser considerado uma poderosa ferramenta de educação, sendo um prato cheio para educadores, alunos e pais no ensino de História.

Resumindo, Anachronism é um grande jogo que vale uma olhada mais de perto. Afinal, quem não gostaria de jogar com os maiores heróis da História?

Será que você consegue ser um estrategista militar mais brilhante que Alexandre, o Grande? Assuma o papel de seu guerreiro histórico preferido, escolha sua arma e sua inspiração, entre para a arena de Anachronism e descubra!

Leão Carvalho





Vinte Lados

Por Claudio Pozas

Como prometido na última edição, desta vez trago uma raça nova, cuja classe favorecida é monge.

Animais antropomórficos podem não se encaixar na imagem "tolkieniana" aplicada ao *Dungeons & Dragons* para aumentar seu apelo popular ainda em seus primórdios. Mas essa mistura de animais e homens tem longa tradição nas *pulps*, a literatura de aventura que inspirou grande parte do *D&D*. Tarzan, Flash Gordon, John Carter de Marte e outros heróis já se aventuravam entre animais antropomórficos. E o *D&D* já possui uma extensa galeria de criaturas que se encaixam neste perfil: gnolls, kuotoa, povo lagarto, trogloditas, entre outros. O ponto mais importante não é enfatizar que a raça é baseada em um animal, mas dar a ela uma cultura própria.

Abaixo apresento os kathos (*cassós*, singular e plural). Os kathos foram inspirados nas tirinhas do *Leão Negro*, de Sérgio Cariello (por sua vez inspirado em *Conan*), e na raça dos rakasta, do cenário *Mystara/Red Steel*, da TSR (onde herdaram uma cultura samurai dos humanos que dividiam o reino de

Bellayne com eles antes de serem dizimados por uma praga). Desde o lançamento da 3ª edição do *D&D*, tenho visto muitas versões de um povo-gato, mas elas iam muito longe na associação com características de um gato de verdade, ou então tentavam dar à raça tantas habilidades que o Ajuste de Nível ficava muito alto. Quando resolvi criar esta raça, uma de minhas metas era manter o NA em +0, para que a raça pudesse ser usada desde o começo. Além da raça propriamente dita, você vai encontrar a seguir algum material adicional para dar suporte à raça em sua campanha.

*Tigre, tigre, viva chama
Que as florestas da noite inflama
Que olho ou mão imortal podia
Traçar tua temível simetria?*
"O Tigre", William Blake (1794)

Kathos

Kathos (*cassós*) vagam de vilarejo em vilarejo, buscando aventura, empolgação e a emoção da caçada. São ágeis, rápidos e independentes, cheios de curiosidade e inquietação.

Personalidade: Kathos são curiosos até demais. Apesar de serem capazes de relaxar durante a maior parte do dia, aproveitando os prazeres simples da vida, ainda possuem o coração de um predador. Nada os empolga mais do que a

emoção de uma caçada, e nada os enraivece mais do que uma tentativa de domar seus espíritos.

Descrição Física: Kathos já foram descritos como "povo-gato", e esta é de fato a melhor maneira de resumir-los. Eles são magros e atléticos, tendo em torno de 1,80 m de altura e pesando cerca de 70 kg. Machos e fêmeas têm praticamente a mesma altura, apesar de as fêmeas serem um pouco mais leves. Seus corpos são cobertos com um pêlo curto, variando do bege ao cinza-amarelado, com poucas marcas. Seus olhos podem ser amarelos, verdes ou azuis, com pupilas verticais. Suas íris são tão grandes que ocupam quase todo o olho. Eles se vestem com práticas roupas de couro que permitam movimentos livres. Suas calças têm um pequeno buraco para acomodar as caudas de 60 cm. Sapatos são raros, geralmente não passando de bandagens. Kathos atingem a maioridade aos 14 anos de vida e podem viver até os 70.

Relações: Kathos tendem a julgar um indivíduo por seus méritos, não por sua raça. Outras raças têm dificuldade em ler as expressões faciais de um kathos, e costumam se incomodar com o fato de os kathos quase não piscarem. Os únicos inimigos verdadeiros dos kathos são os gnolls, cuja população maior freqüentemente força uma família kathos a se mudar.

Tendência: Com suas atitudes impulsivas e instintivas, não é surpresa que kathos tendam mais para o

caos do que para a ordem, mas são igualmente capazes do bem e do mal.

Terras dos Kathos: Kathos costumam viver em planícies abertas e pradarias temperadas, como parte de famílias estendidas. Essas famílias podem se assentar em uma região por meses a fio, ou passar anos vivendo como nômades. Unidades familiares raramente contam com mais de 20 kathos e seus tigres atrozes.

Kathos encontrados em terras humanas são aqueles que inevitavelmente sucumbem à sua inquietação e se tornam aventureiros (uma ocupação muito mais comum entre os kathos do que em outras raças).

Religião: Kathos evitam religiões organizadas, buscando abrigo dentro de si mesmos e nas linhagens de ancestrais que os precederam. Aqueles que desejam seguir um caminho mais místico costumam se tornar monges, o que permite que eles recobrem um pouco da força física que a evolução roubou-lhes, por meio de disciplina e prática. Poucos kathos têm disciplina suficiente para se manter neste caminho por muito tempo. Mas uma vez adquiridas, as habilidades de um monge são mantidas com facilidade por um kathos.

Idiomas: Kathos falam um idioma com muitos sons retroflexos e chiados. Kathiano é desconfortável para a garganta, e raramente é escrito. Quando é, usa-se o alfabeto Comum. Kathos costumam sussurrar muito, já que estão acostumados com a audição aguçada de sua espécie.

Nomes: Nomes kathos são geralmente simples, de uma palavra só.

Kathos que se aventuram em terras humanas freqüentemente assumem apelidos como "Garra-da-Lua", "Olho-Afiado" ou "Rastreador".

Nomes Masculinos Kathos: Kor, Rwerk, Shan.

Nomes Femininos Kathos: Mey, Tsann, Seela.

Aventuras: A porcentagem de aventureiros entre os kathos é muito maior do que aquela encontrada em outras raças humanóides. Kathos descansando entre aventuras costumam ser preguiçosos e acomodados. Mas não vai demorar muito até que a caçada os chame de novo e eles cavalguem noite adentro.

Características Raciais dos Kathos

* +2 Destreza, +2 Sabedoria, -2 Constituição, -2 Inteligência: Kathos são ágeis e equilibrados, mas seus corpos leves tornam-nos menos resistentes do que os humanos. Eles possuem sentidos muito aguçados, mas confiam mais no instinto do que na razão.

* Médio: Como criaturas médias, kathos não têm bônus ou penalidades especiais derivadas de seu tamanho.

* O deslocamento base terrestre de um kathos é de 9 metros.

* Visão na Penumbra: Um kathos pode ver duas vezes mais longe do que um humano em condições de pouca iluminação.

* Armas Naturais: Um kathos desarmado pode atacar com 2 garras, cada uma causando 1d4

Enquanto isso, nos bastidores...

Vou explicar algumas das decisões tomadas ao criar os kathos.

Como toda a criatura com armas naturais, um kathos pode atacar com uma garra, causando 1d4 de dano, ou usar um ataque total para utilizar as duas garras, cada uma atacando sem penalidade e causando 1d4 de dano. Caso o kathos utilize uma arma manufaturada (como uma espada) em uma das mãos, ele pode utilizar a outra garra como um ataque natural secundário, com uma penalidade de -5 no ataque da garra (e sem penalidade no ataque com a arma manufaturada). Neste caso, o kathos soma apenas metade do bônus de Força no dano da garra.

A penalidade de -1 no nível de conjurador para magias divinas serve a dois propósitos na criação dos kathos. Em primeiro lugar, dá um reflexo mecânico a uma faceta interpretativa da raça. Em segundo lugar, evita que a raça seja usada para criar conjuradores divinos mais poderosos que os das raças comuns. Se observarmos bem, nenhuma das raças-padrão tem bônus em uma habilidade mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma), justamente para evitar que ela se tornasse uma raça conjuradora melhor que as outras.

A vulnerabilidade sônica se aplica não apenas a ataques sônicos como os do destrachan, mas também a magias como *blasfêmia*, *ditado*, *grito* ou as *palavras de poder*. Se um dos PJs for um kathos, o Mestre deve utilizar ataques sônicos de vez em quando, para que a vulnerabilidade tenha efeito.

E a questão mais polêmica: uma raça caótica tendo monge como classe favorecida? Exatamente! No *D&D*, a classe favorecida representa um conjunto de habilidades que são muito fáceis para uma determinada raça manter, sem detrimento de outras habilidades. No caso dos kathos, a agilidade, os reflexos e o estilo de combate de um monge são extensões naturais de suas capacidades raciais. Assim, a classe favorecida permite que os kathos tenham um ou dois níveis de monge sem sofrer penalidades, dando a eles habilidades "felinas" que, de outro modo, teriam de ser incorporadas à raça, aumentando demais seu Ajuste de Nível.

de dano. Apesar de terem dentes afiados, a mordida de um kathos é estreita demais para causar dano.

* Bônus racial de +2 em testes de Equilíbrio, Furtividade e Ouvir. Kathos são predadores natos.

* Bônus racial de +2 em testes de Adestrar Animais, Cavalgar e testes de Empatia com a Natureza quando estiverem lidando com animais felinos (no *Livro dos Monstros* este bônus se aplica a gatos, guepardos, leopardos, leões, tigres e suas versões atroz).

* Talento Adicional: Lutar às Cegas. Sua audição aguçada e suas sensíveis vibrissas (os "bigodes") ajudam os kathos a lutar contra oponentes ocultos.

* Penalidade de -2 em testes de perícias baseados em Carisma quando estiverem lidando com humanoides que não sejam kathos. Kathos possuem

mais empatia com felinos do que com a maioria das raças humanoides.

* -1 no nível de conjurador divino (mínimo de 1). Um kathos não se sente à vontade submetendo-se a fontes externas de poder.

* Vulnerabilidade Sônica: Kathos sofrem uma penalidade de -2 em testes de resistência contra ataques sônicos ou baseados em som.

* Idiomas Automáticos: Comum, Kathiano. Idiomas Adicionais: Élfico, Gnoll, Gigante, Orc, Silvestre. Kathos estão familiarizados com os idiomas de seus vizinhos.

* Classe Favorecida: Monge. Os níveis de monge de um kathos multiclasse não contam ao determinar se ele sofre uma penalidade na experiência por ser multiclasse. A tradição monástica é uma maneira dos kathos se conectarem com sua graça e força interiores, e é uma extensão natural de suas aptidões raciais.

Regras Adicionais

Kathos que trilham o caminho do monge podem achar o talento abaixo bem útil. Assim como muitas artes marciais foram desenvolvidas a partir da observação dos animais, o estilo Patas do Tigre, desenvolvido pelos kathos, tira vantagem do fato de o praticante ser mais parecido com o animal em questão do que a maioria dos artistas marciais. Apesar de ter se originado com os kathos, o estilo Patas do Tigre foi difundido entre outras raças animais, como o povo lagarto (que o chamam de Garras do Dragão).

Patas do Tigre

O personagem sabe incorporar suas armas naturais ao seu estilo de luta marcial.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Armas Naturais (garras).

Idade								
Raça	Idade Adulta	A	B	C	Maturidade	Velho	Venerável	Idade Máxima
Kathos	14	+1d4	+1d6	+2d4	30	45	60	+2d10
A: Bárbaro, Ladino e Feiticeiro;								
B: Bardo, Guerreiro, Paladino e Ranger;								
C: Clérigo, Druida, Monge e Mago.								

Altura e Peso				
Raça	Altura Base	Mod. Altura	Peso Base	Mod. Peso
Kathos	1,78 m	+2d4 cm	65 kg	x 1d2 kg

Benefício: Ao realizar um ataque desarmado, o personagem pode optar por causar dano cortante em vez de concussão. Se optar por dano cortante, o dano não pode ser por concussão. O personagem pode mudar o tipo de dano a cada ataque. A quantidade de dano causada é a normal para o seu ataque desarmado.

O personagem também ganha um bônus de +2 em testes de Agarrar.

Normal: Ataques desarmados causam dano de concussão.

Especial: Um monge kathos pode escolher Patas do Tigre como um de seus talentos bônus no 1º, 2º ou 6º níveis.

Tigres Atrozes como Montarias

Com 16 DV e ND 8, um tigre atroz é muito poderoso para ser simplesmente comprado e vendido como montaria. O custo ficaria em torno de 14.000 PO (o dobro do preço de

um grifo), o que inviabilizaria seu uso em comunidade. A sugestão é usar as estatísticas de leões atrozes para representar "tigres atrozes menores", com 8 DV e ND 5. Essas são as montarias mais comuns entre kathos PdMs.

Treinando um Tigre Atroz Menor

Para ser treinado, um tigre atroz menor tem de ter uma atitude Amistoso para com o treinador (isso pode ser feito com o uso de Empatia com a Natureza e ofertas de comida). Treinar um tigre atroz menor Amistoso exige seis semanas de trabalho e sucesso em um teste de Adestrar Animais (ND 25). Cavalgar um tigre atroz menor não exige selas exóticas. Um tigre atroz menor pode lutar enquanto estiver carregando um cavaleiro, mas o cavaleiro não poderá atacar também, a menos que tenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Filhotes de tigre atroz menor valem 5.000 PO no mercado. Treinadores

profissionais cobram 1.500 PO para treinar um tigre atroz menor. Um tigre atroz menor adulto, já treinado, não sai por menos de 7.000 PO. Tigres atrozes menores só aceitam ser treinados e montados por kathos.

Tigres Atrozes Menores como Montarias Especiais

Um kathos paladino de pelo menos 8º nível pode convocar um tigre atroz menor como sua montaria especial, seguindo as instruções do capítulo 6 do *Livro do Mestre* para montarias especiais. Um kathos ranger pode abrir mão da habilidade de lançar magias e de ter um companheiro animal, em troca de poder convocar um tigre atroz menor como se fosse um paladino.

Classes de Prestígio

Das classes de prestígio apresentadas no *Livro do Mestre*, as que se encaixam mais perfeitamente aos kathos são o andarilho do horizonte e o dançarino das



POZAS'06



sombras. No caso deste último, a sombra companheira de um kathos normalmente aparece na forma de um felino feito de sombras. Uma outra classe interessante é o duelista (apesar da penalidade racial dos kathos em Inteligência). Mas, neste caso, sugere-se que o Mestre permita que um kathos duelista use seu ataque desarmado cortante no lugar de uma arma perfurante. Em troca, some-se o talento Patas do Tigre à lista de pré-requisitos da classe para um kathos.

Estatísticas Prontas

Nômade Kathos: Kathos Macho Combatente 2; ND 1; Humanóide (Médio - Kathos); DV 2d8; 9 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 13, toque 11, surpresa 12 (+1 Des, +2 armadura de couro); Atq base +2; Agarrar +3; Atq corpo a corpo: cimitarra +3 (dano: 1d6+1; dec. 18-20/x2) ou garra +3 (dano: 1d4+1) ou a distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1); Atq total corpo a corpo: cimitarra +3 (dano: 1d6+1; dec. 18-20/x2) e garra -2 (dano: 1d4) ou 2 garras +3 (dano: 1d4+1) ou a distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1); AE -; QE visão na penumbra, vulnerabilidade sônica; Tend. CN; TR Fort +3, Ref +1, Von +0; For 13, Des 12, Con 10, Int 9, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +0*, Cavalgar +3*, Equilíbrio +2, Escalar +2, Esconder-se +1, Furtividade +3, Ouvir +2; Ataque Poderoso. *+2 quando lidando com animais felinos.
Equipamento: armadura de couro, cimitarra, 4 azagaias, cantil, 4 rações de viagem.

Cavaleiro Kathos: Kathos Macho Ranger 6/ex-Monge 2; ND 8; Humanóide (Médio - Kathos); DV 8d8+8; 42 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 15, toque 14, surpresa 11 (+3 Des, +1 Sab, bradeiras da armadura +1); Atq base +7; Agarrar +16; Atq corpo a corpo: cimitarra obra-prima +11 (dano: 1d6+3; dec. 18-20/x2) ou ataque desarmado +10 (dano: 1d6+3) ou a distância: azagaia +10

(dano: 1d6+3); Atq total corpo a corpo: cimitarra obra-prima +9/+4 (dano: 1d6+3; dec. 18-20/x2) e ataque desarmado +8/+3 (dano: 1d6+1) ou ataque desarmado [Rajada de Golpes] +8/+8/+3 (dano: 1d6+3) ou a distância: azagaia +10/+5 (dano: 1d6+3); AE inimigo predileto (gnoll +4, humanos +2), rajada de golpes; QE companheiro animal, empatia com a natureza +5 (+7 com felinos), evasão, visão na penumbra, vulnerabilidade sônica; Tend. CN; TR Fort +8, Ref +8, Von +5; For 16, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3*, Cavalgar +10*, Equilíbrio +9, Escalar +7, Esconder-se +10, Furtividade +12, Observar +8, Ouvir +12, Saltar +7, Sobrevivência +10; Agarrar Aprimorado^B, Ataque Desarmado Aprimorado, Combate Montado, Combater com Duas Armas^B, Combater com Duas Armas Aprimorado^B, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Patas do Tigre^B, Rastrear^B, Tolerância^B. *+2 quando lidando com animais felinos.

Magias de Ranger Preparadas (2; CD do teste de resistência 12): 1º - curar ferimentos leves, passos longos.

Águia Companheiro Animal: ND -; Besta Mágica (Pequena); DV 3d8+3; 16 PV; Inic. +3; Desl. 3 m, vôo 24 m (médio); CA 17, toque 14, surpresa 14 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Atq base +2; Agarrar +2; Atq corpo a corpo: garra +3 (dano: 1d4); Atq total corpo a corpo: 2 garra +3 (dano: 1d4) e bicada +2 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE -; QE evasão, truques adicionais (2), visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Von +3; For 11, Des 16, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +3, Observar +15; Acuidade com Arma, Investida Aérea.

Equipamento: bradeiras da armadura +1, cimitarra obra-prima, adaga, 4 azagaias, 2 poções de presa mágica, cantil, 2 rações de viagem, tigre atroz menor com sela e arreios

Esqueleto de Combatente Kathos: ND 1/3; Morto-vivo (Médio); DV 1d12; 4 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 14, toque 12, surpresa 12 (+2 Des, +2 natural); Atq base +0; Agarrar +1; Atq corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18-20/x2) ou garra +1 (dano: 1d4+1); Atq total corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18-20/x2) e garra -4 (dano: 1d4) ou 2 garra +1 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE -; QE redução de dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +2, Von +2; For 13, Des 14, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Adaptações

Uma raça de gatos antropomórficos pode não se encaixar em todas as campanhas. Se animais antropomórficos não fazem a sua cabeça, você pode descrevê-los com uma aparência quase humana, como os thunderianos do desenho *ThunderCats*. Neste caso, retire o bônus para lidar com felinos e a penalidade para lidar com humanóides.

Do modo como estão descritos, os kathos são nativos de uma região similar à Ásia Central. Mas eles funcionam perfeitamente bem como nativos de uma região de selva, semelhante à Índia e ao Sudeste Asiático. Caso você prefira associar os kathos à deusa egípcia Bast, basta trocar os tigres atroz por leões atroz. Neste cenário, os kathos usariam guepardos como animais de caça.

Para manter a qualidade única da raça, é recomendado que se evite criar várias sub-raças, como homens-leão, homens-lince ou homens-tigre. Muitas variações acabam diluindo o interesse de uma raça, e estão sendo evitadas até pela WotC em Eberron, dando preferência a variações culturais.

Bom jogo!



Terror em Drazkan

Um templo maligno abandonado. Jovens desaparecidos. Uma vila dominada pelo medo. E um mal oculto...

Dûn Anrir é um nome que ainda causa terror no coração dos homens. Nos tempos anteriores ao estabelecimento do reino, ele dominava as terras para além dos Ermos de Gurma. Era servo dos Deuses Obscuros, homem hábil na magia negra e de uma crueldade imensurável. Dûn Anrir se estabelecera naquelas terras sem senhor e ali, usando seus poderes profanos, subjugara os pacíficos camponeses. Junto com um grupo de seguidores e discípulos, escravizou todos os homens daquelas cercanias e ergueu um templo e uma cidadela, a qual batizou de Drazkan. Reinou durante um longo tempo como sumo-sacerdote de divindades profanas, tendo poderes absolutos sobre a vida e a morte de todos aqueles que dominava.

No entanto, Dûn Anrir não era um deus e seria destruído por sua ganância. Quando Drazkan atingia seu auge em riqueza e esplendor, adquiridos à custa do sofrimento e do sacrifício de inúmeros escravos, ela teve seu destino selado. Os Cavaleiros de Beltar, um poderoso grupo de guerreiros sagrados, marcharam até a cidadela e puseram fim à injustiça secular.

Nas batalha que se seguiu, Dûn Anrir foi morto, seu corpo queimado nas chamas sacras dos deuses da justiça. Seus seguidores colocaram as cinzas em uma urna e selaram-na no interior de uma tumba no fundo do templo de Drazkan. Profetizaram que Dûn Anrir retornaria quando o tempo fosse certo, trazendo seu legado de poder, escuridão e sofrimento. Nas ruínas de sua cidadela, saqueadas após a queda, não restam mais os fabulosos tesouros de outrora, apenas segredos cobertos de pó e perigos para os incautos.

Introdução

Terror em Drazkan é uma aventura para o sistema d20 planejada para um grupo de 4 a 5 personagens de 3º nível. É recomendável a presença de um clérigo e um ladino no grupo, uma vez que habilidades de curar ferimentos, afastar mortos-vivos e desarmar armadilhas serão importantes durante a aventura.

São citados nomes de locais, deuses e personalidades apenas como forma de tentar contextualizar a aventura em um lugar. Caso deseje, o Mestre poderá adaptar a aventura para qualquer cenário de fantasia sem muitas dificuldades, uma vez que templos abandonados, deuses malignos e vilas em perigo são elementos comuns.

As descrições em *itálico* podem ser eventualmente lidas para os jogadores.

Para jogar essa aventura são necessários o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* da edição 3.5, editados no Brasil pela Devir Livraria.

Parte I: Chegando a Garia

Os personagens devem estar de passagem pelos Ermos de Gurma, ou qualquer região mais afastada do reino em que estão. Podem estar se dirigindo a algum reino vizinho ou alguma cidade.

A estrada que leva os personagens a seu destino passa pela vila de Garia, um pequeno povoado às margens da única estrada local e que subsiste criando gado e plantando. Assim que chegarem à área da vila, leia o seguinte trecho para os jogadores:

Garia é a única vila em um raio de milhas nesta parte do reino. É o lugar ideal para pernoitar com segurança, tratar dos animais e comprar comida e equipamentos de viagem. No entanto, algo parece errado neste dia. Logo que vocês avistam

as plantações de cereais e rebanhos do povoado, percebem que os camponeses se afastam receosos e alguns correm e escondem-se em meio à lavoura.

Esse comportamento deve intrigar os personagens. Nem mesmo aldeões hostis e desconfiados com relação a forasteiros teriam tal comportamento normalmente. Caso os personagens tentem interrogar alguns dos camponeses, eles irão murmurar algo a respeito de jovens desaparecidos e evitar entrar em detalhes, calando-se e afastando-se dos personagens quando possível. Caso sejam intimidados ou bem tratados simplesmente dirão que os personagens devem conversar com o líder do burgo.

Dentro da vila propriamente dita, as pessoas fecham as janelas das casas e as portas à medida que os personagens se aproximam. Alguns dirão um “Não há nada para forasteiros aqui!” com veemência, outros olharão desconfiados, mas com uma vaga esperança. Quando os personagens chegarem à estalagem local, encontrarão o estabelecimento aberto e completamente vazio. Lá dentro Brant (Plebeu de 3º nível), o estalajadeiro local, irá recebê-los com um ar pesaroso. Brant é um homem forte, de cabelos claros e barba abundante, mas no momento parece bastante abatido.

Sejam bem-vindos à Estalagem do Urso Pardo, forasteiros. Gostaria de pedir-lhes desculpas pelo comportamento de meus conterrâneos, mas os tempos não têm sido fáceis nas últimas semanas em nossa vila. Por quê? Ora, nossos filhos e filhas têm desaparecido dia após dia, sem que consigamos qualquer pista do que está ocorrendo. Minha Dory foi uma das primeiras a sumir e outros se foram depois. Os protetores da vila decidiram investigar e também desaparecem sem deixar sinais. Já não sabemos mais o que fazer!

Caso os PJs ofereçam ajuda, Brant ficará muito agradecido, até emocionado, pedindo que eles procurem Colbert (Aristocrata de 4º nível), o burgomes-

tre. Se os PJs não se manifestarem, o próprio burgomestre se dirigirá até a estalagem pedindo, ou até implorando, se necessário, para ter uma audiência com eles. Colbert, um senhor franzino, mas de olhar sagaz e vivo, se dirigirá aos PJs com grande educação. Caso resolvam lhe ouvir com atenção, ele os levará até sua casa e oferecerá uma farta refeição. Caso os personagens não sejam respeitosos ou se mostrem desinteressados, ele ainda assim tentará falar com eles onde quer que estejam. Ele dirá:

Nobres aventureiros, a vila de Garia se encontra sob a ação de algum mal terrível. Há algumas semanas, vários jovens da vila começaram a desaparecer, um após o outro. Desconfiávamos que se tratava de alguma criatura vil e logo pedimos ao guerreiro local para caçar a fera. Além de não encontrar qualquer pista, os jovens continuaram sumindo. Foi quando Rasvan, o sacerdote local, desconfiou que a fonte de tais atos poderia jazer nas ruínas da temível Cidadela de Drazkan e partiu para além do Charco Verde até as tais ruínas, levando consigo Alina e Eugen, dois dos habitantes e protetores de nossa humilde vila. Há dias não temos notícias deles e temo que o pior possa ter acontecido! Sei que não possuem nenhum vínculo conosco e que estão apenas de passagem, mas, em nome do povo de Garia, eu lhes imploro por ajuda!

Colbert deseja que os personagens investiguem o que ocorreu ao outro grupo dentro das ruínas de Drazkan e fornecerá as informações acima durante o jantar, caso os aventureiros tenham sido educados. Obviamente, o burgomestre oferecerá para os PJs a substancial recompensa de 600 PO caso eles obtenham sucesso. Logo após a conversa, um guerreiro de aparência jovem e inexperiente entrará na sala de jantar ou encontrar-se-á com eles assim que o burgomestre terminar sua súplica. É Petru, o irmão de Alina, que se apresentará aos personagens e dirá a Colbert que está indo em direção ao povoado mais próximo em busca de ajuda e que voltará o mais rápido possível.

Se os personagens concordarem em ajudar a vila, todos os aldeões concordarão em fazer o possível para facilitar sua busca, fornecendo gratuitamente suprimentos, abrigo, serviços e informações a respeito do acontecido.

Com testes de Obter Informação e conversas com os aldeões, os PJs podem ficar sabendo do seguinte:

Caso perguntem sobre os jovens desaparecidos:

CD	Informação
10	<i>Os jovens desapareceram enquanto faziam tarefas cotidianas, à luz do dia.</i>
15	<i>Nenhum rastro de sangue ou sinal de luta foi encontrado próximo aos lugares onde os jovens desapareceram.</i>
17	<i>Há um velho que habita o Charco Verde sozinho. Ele é estranho, ermitão e muitas pessoas desconfiam que ele estivesse relacionado com os desaparecimentos.</i>
20	<i>Um número equivalente de garotos e garotas desapareceu.</i>

Caso perguntem sobre Drazkan:

CD	Informação
10	<i>A cidadela de Drazkan é um lugar abandonado e amaldiçoado.</i>
15	<i>O senhor de Drazkan era Dûn Anrir, o sumo-sacerdote dos Deuses Obscuros.</i>
18	<i>Dentro da cidadela ainda há um enorme templo parcialmente destruído.</i>
25	<i><conte a história de Dûn Anrir aos PJs></i>

Caso perguntem a respeito de Rasvan e seus companheiros:

CD	Informação
15	Rasvan parecia perturbado desde os desaparecimentos, talvez prevendo o pior.
17	Rasvan, Alina e Eugen são amigos desde a infância e já participaram de algumas aventuras juntos.
21	Algumas pessoas dizem que Rasvan já esteve em Drazkan no passado.

O que realmente está acontecendo?

Há alguns anos atrás, Rasvan, o clérigo local, achou junto aos pertences de um viúvo falecido um conjunto de estranhos pergaminhos. Eram escritos sobre pele, nos caracteres vermelhos de uma língua estranha e esquecida. Levado por uma curiosidade quase sobrenatural, Rasvan trabalhou com afino durante muito tempo para decifrá-los.

Descobriu que muitos antigos segredos dos Ermos de Gurma eram desvelados naqueles pergaminhos. Ali era contada a história dos Deuses Obscuros, de Drazkan, a cidadela erguida em seu louvor, e de Dûn Anrir, seu sumo-sacerdote. A cada palavra decifrada, Rasvan se sentia mais próximo das pregações dos Deuses Obscuros e distante de sua própria fé, perdendo gradualmente seus poderes e ganhando outros, mais sombrios. Junto aos pergaminhos, havia as instruções para um grande ritual que, supostamente, traria de volta Dûn Anrir.

A primeira exigência dessa estranha cerimônia era que 12 jovens vigorosos fossem sacrificados em honra a Dûn Anrir, no altar de seu templo, em uma noite auspiciosa. O clérigo, já negado por seus deuses, abraçou a fé profana. Batizou os pergaminhos de Manuscritos da Verdade Obscura e começou a planejar meios de executar o ritual.

Primeiro, Rasvan procurou Alina, Petru e Eugen, três aventureiros locais e conhecidos de longa data. Apesar de serem responsáveis pela proteção de Garia, Rasvan lhes ofereceu dinheiro caso

se juntassem a ele em uma expedição para Drazkan e guardassem segredo, oferta a que os gananciosos jovens não puderam resistir. Junto deles, partiu para explorar as ruínas e, em particular, do Templo dos Deuses Obscuros.

Quando perceberam que as ruínas do templo ainda continham armadilhas e monstros guardiões deixados pelos antigos sacerdotes, preferiram se dirigir à câmara central através de uma passagem secreta que era descrita nos pergaminhos. Dentro de uma escura caverna, escondida nas montanhas à leste do templo, havia uma porta encantada que só poderia ser aberta com uma palavra mágica, citada apenas nos manuscritos. Ao fim da jornada, os aventureiros também acabaram corrompidos pelo poder dos Deuses Obscuros.

Tão logo haviam tomado o controle do templo maligno, passaram a raptar os jovens e levá-los para lá, aguardando a data de realização do odioso ritual, sem que a população local sequer desconfiasse de algo. Dias antes da chegada dos PJs, eles disseram aos aldeões que investigariam as ruínas de Drazkan e partiram para lá com o intuito de terminar os preparativos, não voltando mais.

Deixaram Petru, o menos experiente entre eles, para trás, com instruções para que ele mentisse dizendo que iria buscar ajuda alguns dias depois do desaparecimento deles. Assim que soube que os aventureiros chegaram a Garia, Petru seguiu para Drazkan a galope, informando seus comparsas a respeito da presença dos heróis.

Investigações feitas nos locais de desaparecimento dos jovens não revelarão grandes pistas, mas os personagens perceberão que nenhum desses lugares parece muito isolado ou especialmente escondido. Quando os personagens julgarem que já têm informações suficientes, o próximo passo será se dirigirem até Drazkan, passando pelo Charco Verde.

Parte II: Dentro da névoa e além da lama

O Charco Verde é uma grande região pantanosa ao norte de Garia. Antes era uma área de campos férteis e ocasionais bosques, que acabou gradativamente alagada com o passar dos séculos. Os mais supersticiosos atribuem isso a uma maldição que Dûn Anrir teria rogado sobre as terras que antes lhe pertenciam, enquanto os mais esclarecidos acham que isso ocorreu devido a uma sutil mudança no curso de um rio à leste do local. Seja qual for a hipótese, todos confirmarão que o charco não é um lugar gentil e que pode ser letal para os desavisados.

À frente de vocês se encontra o infame Charco Verde, com todo lodo, névoa e fedor de que os aldeões haviam lhes falado. Parece um lugar bastante infeliz, com algumas árvores podres, enxames de moscas e sapos à vista. Mas, de alguma maneira, algo assustador parece haver dentro dele, oculto por detrás das brumas.

Após adentrar e vagarem brevemente pelo charco, os PJs vão se deparar com um humano rústico, vestido com roupas esfarrapadas por baixo de uma armadura de couro e portando um equipamento de caçador, juntamente com uma grande mochila. É Seymour (Especialista de 5º nível), um velho e excêntrico caçador que extrai seu sustento matando cobras e comercializando seu couro com viajantes ocasionais e artesãos de Garia. Seymour os saudará de forma pouco cortês:

É melhor retornarem, forasteiros. As terras que se encontram à sua frente não são para vocês, foram colocadas à danação por poderes malignos há muito tempo. Mesmo com toda a sua pompa de aventureiros, duvido que sejam capazes de sobreviver aos perigos e criaturas do Charco Verde.

Além de naturalmente ermitão e de natureza arredia, Seymour está com um humor ainda pior, já que alguns aldeões tentaram culpá-lo pelos desaparecimentos. Caso os personagens sejam hostis, ele se afastará praguejando para que morram dentro do charco. Se algum dos PJs tratá-lo com educação e respeito, ele iniciará uma conversa amigável, interrompida apenas pelos incômodos enxames de moscas que infestam o charco.

Quanto mais for bem tratado, melhores serão as informações que Seymour oferecerá em sua conversa. Testes da perícia Diplomacia ou de Carisma podem ser realizados para alterar a atitude inicial

de Seymour e, quanto melhor ficar sua atitude em relação aos PJs, mais informações ele fornecerá. Seymour começa o encontro com atitude pouco amistosa.

Caso conversem a respeito do Charco Verde

Atitude	Informação
Pouco amistoso	"Dentro do Charco, além das feras habituais, espreitam mortos-vivos! Se pretendem cruzar esse lugar, estejam preparados para enfrentá-los."
Indiferente	"Muito cuidado quando passarem por cogumelos com chapéu azul. Esses malditos soltam esporos capazes de fazer qualquer um dormir!"
Amistoso	"Andem com cautela dentro do pântano, especialmente dentro de áreas alagadas. Às vezes a água turva esconde poços e buracos antigos que podem ser fatais para os incautos."

Caso conversem a respeito de Drazkan

Atitude	Informação
Pouco amistoso	"A cidadela está bastante arruinada, mas seu templo profano ainda se encontra de pé."

Locais

Os Ermos de Gurma: região mais isolada do reino. Antes com ricas minas de carvão e diamante, hoje é só um lugar distante cheio de camponeses assustados e supersticiosos. Por terra, é o caminho mais curto (embora não o mais seguro) para um dos reinos vizinhos.

Garia: uma vila relativamente tranqüila próxima ao Charco Verde, onde os aldeões criam gado e cultivam grandes extensões. Garia possui uma estalagem, um ferreiro, pequenos mercadores e um curandeiro.

Charco Verde: grande área alagada coberta por névoas e assolada por lendas sinistras. É uma terra considerada pelos habitantes da região como amaldiçoada por Dûn Anrir.

Drazkan: a antiga cidadela de Dûn Anrir, o rei-sacerdote. Hoje é apenas um punhado de ruínas de pedra, ainda cercada pela grande muralha escura e coroada pelo Templo dos Deuses Obscuros. Há restos de casas e outras construções antigas.

Montes Perenes: pequena região montanhosa ao norte do Charco Verde. Drazkan foi construída à sombra desses montes.

Indiferente	<i>"Drazkan não foi completamente abandonada depois que Dûn Anrir morreu. Os mais velhos contam que seus restos mortais foram selados em uma tumba no interior do templo."</i>
Amistoso	<i>"Talvez o templo possua armadilhas deixadas para proteger a tumba. É melhor tomarem cuidado caso entrem lá dentro."</i>

Caso conversem a respeito dos desaparecimentos

Atitude	Informação
Indiferente	<i>"As pessoas da vila são mesquinhas os suficiente para me acusar de raptar 12 jovens! É um presságio muito ruim para ser causado por um velho caçador como eu."</i>
Amistoso	<i>"Se eu desconfio de alguém? Vi um cavalo indo em direção ao norte, perto de Drazkan alguns dias atrás. Não consegui ver quem era, mas achei muito estranho, pois não há pessoas que queiram viajar para aquele lugar."</i>

Caso Seymour seja intimidado (com a perícia Intimidação), ele dará apenas as informações mais óbvias (pouco amistoso), deixando os PJs assim que possível e entrando em combate defensivo somente se for atacado.

Assim que os personagens deixarem Seymour, estarão livres para explorar a região e buscar uma melhor forma de atravessá-la. A área do charco fica encoberta por névoas durante todo o tempo, e suas grandes poças alagadas reduzem consideravelmente o progresso daqueles que ousam cruzá-lo. Use as regras de deslocamento em charcos na página 88

do *Livro do Mestre*, considerando que a maioria do terreno dentro do Charco Verde é tipo *charneca rasa*, com algumas áreas de *charneca profunda*.

Encontros do Charco Verde

Os encontros a seguir são os mais prováveis de acontecer dentro dos limites do charco. Apesar de serem todos adequados para um grupo de 3º nível, o Mestre pode optar por não utilizar todos, ou mesmo adicionar outros encontros com o objetivo de prolongar a aventura.

1. (1) Esqueleto de Urso-Coruja (NE 2): 32 PV, *Livro dos Monstros*, página 116.

Antes deste encontro faça um teste de Ouvir (CD 20) para cada personagem, ou eles serão pegos de surpresa pelo esqueleto de urso-coruja e perderão seus bônus de Destreza durante o turno. Caso algum dos personagens tenha sucesso no teste, leia o trecho abaixo:

É possível ouvir um ruído lento e arrastado em meio à área alagada onde vocês se encontram, como se algo os estivesse espreitando das brumas. Subitamente, o som se aproxima com velocidade e fica nítido, tornando possível distinguir a forma esquelética de um grande urso, com um bico onde deveriam estar as mandíbulas, se movendo rapidamente na direção do grupo.

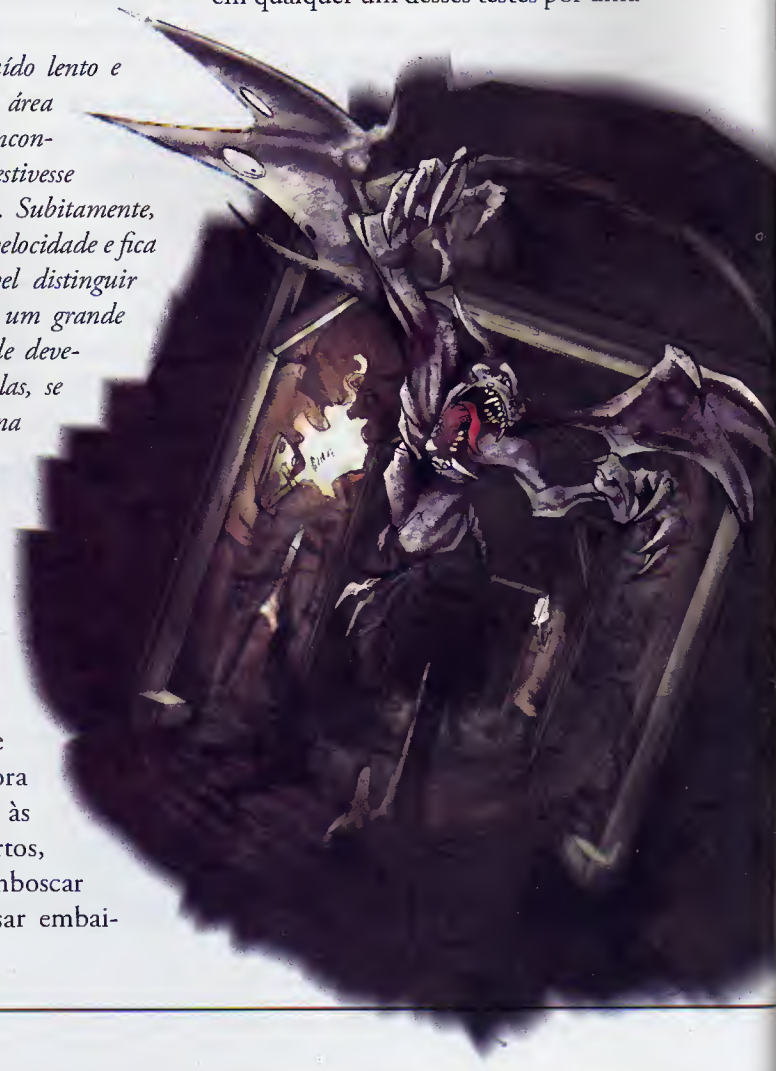
2. (1) Cobra Constrictora (NE 2): 22 PV, *Livro dos Monstros*, página 273.

Em uma das árvores do Charco existe uma cobra constrictora escondida em meio às folhas e galhos mortos, preparando-se para emboscar um dos PJs que passar embai-

xo. Faça um teste de Observar (CD 22) para avistar a serpente 2 metros acima do grupo. Em caso de falha, a Cobra ganha automaticamente a iniciativa e agarra o último aventureiro.

3. Poço de Lama Movediça (NE 1)

Em uma área alagada do Charco Verde, um perigo espreita embaixo da água. Um antigo poço se encontra submerso e cheio de lama. O poço tem 3 metros de diâmetro (2 quadradinhos). Se os personagens estiverem em fila indiana, apenas o primeiro da fila cairá, mas se estiverem andando em fila dupla, dois personagens podem cair. Para perceber o poço é necessário um teste de Sobrevivência (CD 16), com +5 de bônus caso Seymour tenha lhes falado a respeito dos poços abandonados. Caso um personagem caia no poço, é necessário um teste de Natação (CD 10) para permanecer na superfície e um teste de Natação (CD 15) para mover cada 1,5 metros dentro da lama. Se um personagem falhar em qualquer um desses testes por uma





Monstros opcionais para o Charco Verde

Caso o Mestre deseje, poderá realizar outros encontros hostis e combates na região do Charco Verde. Segue uma lista de outros monstros comuns na área:

Esqueleto de Humano Combatente (NE 1/3): 6 PV, *Livro dos Monstros*, página 116.

Zumbi de Plebeu Humano (NE 1/2): 16 PV, *Livro dos Monstros*, página 266.

Centopéia Monstruosa Média (NE 1/2): 4 PV, *Livro dos Monstros*, página 287.

Cobra Víbora Média (NE 1): 9 PV, *Livro dos Monstros*, página 273.

Aranha Monstruosa Média (NE 1): 11 PV, *Livro dos Monstros*, página 285.

Centopéia Monstruosa Grande (NE 1): 13 PV, *Livro dos Monstros*, página 287.

Esqueleto de Lobo (NE 1): 13 PV, *Livro dos Monstros*, página 116.

Cobra Víbora Grande (NE 2): 13 PV, *Livro dos Monstros*, página 273.

Enxame de Morcegos (NE 2): 13 PV, *Livro dos Monstros*, página 110.

Cobra Constrictora (NE 2): 19 PV, *Livro dos Monstros*, página 273.

Aranha Monstruosa Grande (NE 2): 22 PV, *Livro dos Monstros*, página 285.

Crocodilo (NE 2): 22 PV, *Livro dos Monstros*, página 275.

Esqueleto de Urso-Coruja (NE 2): 32 PV, *Livro dos Monstros*, página 116.

Zumbi de Bugbear (NE 2): 42 PV, *Livro dos Monstros*, página 266.

diferença de 5 ou mais, ele afunda e começa a se afogar. As regras para esse poço são similares às da areia movediça (página 88 do *Livro do Mestre*).

4. (2) **Zumbis** (NE 1): 16 PV, *Livro dos Monstros*, página 266.

Cogumelos do Sono (NE 1)

Em meio ao nevoeiro vocês avistam sombras difusas do que parece ser um humanóide se movendo de forma débil enquanto outro está agachado sobre algum tipo de animal. Ambos estão dentro de um círculo de cogumelos situado em uma das poucas porções de terra firme desse lugar maldito.

Ao se aproximarem, os PJs percebem sem dificuldades que os humanóides são, na verdade, dois esquilos humanos e que um deles está devorando os restos de um lobo, que parece ter morrido dentro do círculo de cogumelos. Qualquer PJ que possua níveis em Conhecimento (religião) poderá identificar os humanos como sendo zumbis após um teste com CD 10, caso tenham sido informados por Seymour sobre os mortos-vivos na região, ou, caso contrário, após um teste com CD 15.

O círculo de cogumelos no qual eles se encontram é composto por cogumelos do sono de chapéu azul, que podem ser identificados por um teste de Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) (CD 15) ou caso os PJs tenham sido informados por Seymour. O círculo de cogumelos ocupa uma área de 3 metros (4 quadros) e, caso os personagens se aproximem dele inadvertidamente (1 quadro de distância), deverão fazer um teste de Vontade (CD 14) para resistir ao efeito de sono causado pelos esporos e um teste de Vontade secundário (CD 14) para evitar ficarem fatigados enquanto permanecerem na área. Esse efeito se estenderá por 10 minutos após os jogadores afetados terem se afastado dos cogumelos.

Contra ou a favor do tempo?

Rasvan reuniu os 12 jovens para sacrificá-los em uma data auspiciosa, de acordo com as instruções dos pergaminhos. Caso o Mestre queira fixar uma data para o ritual a partir da chegada dos personagens, deve ter em mente que existem chances de falha por parte dos PJs. Não é nada estimulante enfrentar todos os perigos e falhar no resgate dos jovens, não é mesmo?

No entanto, a chegada dos PJs à câmara de sacrifício durante o ritual seria uma grande chance para adicionar uma situação de tensão à aventura, já que os personagens teriam de derrotar os vilões rapidamente para conseguir salvar os prisioneiros!

Parte III: A Cidadela de Dûn Anrir

No passado símbolo da força e poder de Dûn Anrir, a cidadela que cerca seu templo subterrâneo se encontra reduzida a ruínas graças à ação implacável do tempo. Além da entrada para as catacumbas, as únicas construções que ainda estão de pé são duas casas parcialmente destruídas e a antiga prisão, que ocupa o centro da cidadela. A maior lembrança da glória de outrora são as imponentes muralhas de pedra, que ainda permanecem de pé protegendo as ruínas de Drazkan.

A cidadela se encontra a menos de 2 quilômetros das margens do charco, e os aventureiros devem ser capazes de avistar as muralhas, que tem 6 metros de altura, a distância.

Menos de uma hora após abandonar as águas fétidas do Charco Verde já é possível avistar as muralhas que abrigam Drazkan. Esculpida em gigantescos blocos de pedra escura e da altura de três homens, a muralha possui uma grande

abertura, onde outrora existiu um portão cuja derrubada custou o sangue de muitos Cavaleiros de Beltar.

Somente após atravessar as muralhas é possível ver o quanto a cidadela foi castigada pelo tempo e os inimigos de Dûn Anrir. Somente quatro construções ainda permanecem de pé dentre as pilhas de tijolos e destroços: duas casas menores, que ainda mantêm parte de seus telhados, apesar de terem perdido há muito suas portas e janelas; uma grande e robusta construção no centro da cidadela, que ainda tem as janelas e a entrada protegidas por fortes barras de ferro; e o templo dos Deuses Obscuros, cuja perturbadora entrada não se assemelha a de nenhum outro santuário visto por vocês em suas viagens.

Dentre as ruínas, a construção mais próxima dos personagens que atravessaram a entrada é uma das casas, que apesar do teto parcialmente desabado, em nada difere da habitação familiar de um vilarejo, sendo composta por dois aposentos menores e outro um pouco maior entre eles. Em um dos quartos menores existe um ninho abandonado de algum animal, e caso os personagens sejam bem-sucedidos em um teste de Procurar CD 15, encontrarão no fundo do ninho uma chave de ferro e uma pequena ametista, que vale aproximadamente 100 PO.

A segunda casa que ainda está de pé guarda somente a carcaça de um filhote de cervo, em avançado estado de decomposição, que impregnou o local

com um odor ainda mais nauseante que o do Charco Verde. Ambas as casas não têm portas nem janelas, cuja madeira foi há muito corroída pelos cupins e o passar dos anos.

A prisão é a construção em melhores condições em Drazkan, ainda conservando seu teto e a porta de metal, que se encontra emperrada (teste de Força CD 20 para abrir). A porta não possui mais chaves em sua fechadura, mas uma grossa barra de ferro pode ser usada para trancar a entrada do prédio, que é um grande retângulo dividido no meio por grades de metal, que por sua vez é novamente dividido até formar as seis celas que no passado abrigaram os opositores de Dûn Anrir. Hoje servem apenas de refúgio para ratos que se aninham entre alguns ossos e restos de roupas putrefatos. As celas se encontram todas abertas e sem suas respectivas chaves. Porém, se os aventureiros tiverem encontrado a chave de ferro na casa abandonada e a testarem nas celas, verão que uma delas pode ser fechada, e que acomoda quatro pessoas deitadas de maneira um tanto desconfortável.

Ainda na prisão, mas fora das celas, existe uma espada curta +1 escondida embaixo de um ladrilho, que pode ser encontrada com um teste de Procurar CD 20. A espada não demonstra ter passado um dia sequer escondida em um buraco úmido, conservando sua lâmina brilhante e a empunhadura de couro tingida de verde ainda vistosa. Como nos tempos em que era man-

tida escondida por um jovem guarda que almejava delirantemente matar Dûn Anrir em busca de vingança por seu pai. No entanto, os Cavaleiros de Beltar foram mais rápidos e acabaram com o legado maligno antes que o jovem pudesse cumprir seu desejo.

Erguendo-se, ainda imponente, no centro da cidadela, encontra-se o templo dos Deuses Obscuros, num local protegido pelas sombras da montanha, que aparentemente o brilho do sol não consegue atingir.

O Templo dos Deuses Obscuros

Assim que os personagens olharem atentamente para o templo, descreva-o da seguinte forma:

À frente de vocês se encontra o bizarro templo dos Deuses Obscuros. Construído em pedra negra, como o restante de Drazkan, o templo é um pouco mais alto que a muralha que o cerca. Grande parte de suas colunas de pedra e imagens foram desfiguradas e destruídas, mas ainda assim as formas do templo ainda parecem perturbadoras. O acesso para os cômodos superiores parece estar completamente arruinado há muitos anos, restando apenas a entrada para os aposentos subterrâneos, para as catacumbas.

Logo que os PJs adentrarem, descreva que uma sensação inquietante parece tomá-los por algum tempo. Eles sentem as sombras se tornando mais densas, as

Está Difícil?

Terror em Drazkan pode ser superada facilmente por um grupo de 3º nível bem estruturado. No entanto, grupos com menos personagens e/ou jogadores inexperientes podem enfrentar grandes dificuldades. Caso os PJs fiquem muito feridos no Charco Verde, lembre-os de que eles podem voltar a Garia para descansar e recuperar suas magias. Caso a mesma coisa aconteça dentro do templo, eles podem descansar dentro das ruínas de

Drazkan o tempo que for necessário. Claro, somente se o Mestre não estabelecer uma data para a realização do ritual (vide o quadro *Contra ou a favor do tempo?*).

Por outro lado, se o grupo estiver achando tudo muito fácil, adicione alguns encontros no charco e armadilhas dentro do templo. Isso deve dar a eles desafio suficiente.



Templo dos Deuses Oscuros



Primeiro Andar



Segundo Andar



Terceiro Andar

formas mais quadradas e as cores menos vivas. Essa sensação passará após duas rodadas na frente de qualquer fonte de luz, inclusive carregada por eles.

Primeiro Andar

1. Hall/Oratório: *Vocês vêem um aposento depredado, cujas paredes se encontram em avançado estado de putrefação devido ao tempo e à infiltração. Aqui existem seis pequenas estátuas de pedra, três de cada lado do aposento, e uma maior, do tamanho de um humano, ao centro. Essas estátuas possuem formas quase humanóides, mas com feições deturpadas e dementes. Restos*

de madeira mofada que foram bancos um dia preenchem o resto do cômodo.

Este aposento era uma área de convívio para os membros do templo enquanto estes não estavam estudando ou se dedicando às orações. Não existe nada de valor aqui.

2. Cozinha: *Ao abrir a porta para este aposento, vocês sentem um cheiro nauseante de morte. A cena que se revela é, no mínimo, repugnante: um grupo de ratos normais e atrozes se encontra devorando o cadáver de um jovem. Assim que notam sua presença, os ratos normais fogem e os*

ratos atrozes avançam em sua direção, irritados pela interrupção de sua refeição.

Este local era a antiga cozinha e depósito do templo, cujos móveis foram há muito destruídos pelo tempo. Aqui existem cinco ratos atrozes que atacarão em grupo o primeiro personagem que entrou no recinto. Caso vençam o combate e examinem o cadáver, descobrirão que é o corpo de Petru, o mensageiro. Um teste de Cura, CD 15, revela que ele foi assassinado com um golpe preciso no coração há menos de dois dias. Na verdade, Petru foi morto com um ataque furtivo de sua irmã, Alina, quando mostrou sinais de arrependimento pelo que estava fazendo e tentou fugir.

(5) Ratos Atrozes (NE 2): 5 PV, *Livro dos Monstros*, página 16.

3. Biblioteca: *As pesadas portas da biblioteca se abrem com um rangido que ecoa pelas paredes decadentes do templo. Guinchos vindos de dentro da sala complementam o macabro som. Dezenas de olhos vermelhos voam em sua direção, revelando um assombroso enxame de morcegos.*

Existe uma armadilha de estrepes em cada uma das duas portas, deixadas por Alina. Assim que entram na sala, um enxame de morcegos ataca os personagens, cujo movimento já pode ter sido dificultado caso as armadilhas tenham sido ativadas.

Armadilha de Estrepes: ND 1; mecânica; gatilho de toque, reativação manual; espalha estrepes em uma área de 3 m; Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 18); preço de mercado: 1.300 PO.

Enxame de Morcegos (NE 2): 13 PV, *Livro dos Monstros*, página 110.

Vencendo as armadilhas, vocês percebem que a sala possui restos de estantes caídas e montes do que poderiam ter sido livros de conhecimento profano.

• Um teste de Procurar, CD 20, revela no meio dos restos três pergami-

nhos, um contendo a magia arcana *aterrozar*, e os outros dois contendo as magias divinas *drenar força vital* e *infligir ferimentos moderados*.

4. Quartos 1 a 3: *Estes eram antigos alojamentos dos sacerdotes que viviam no templo. Não há mais nada aqui que o tempo não tenha destruído, além de tristes memórias.*

No quarto 1, no meio dos restos de mobília, existe uma adaga de mitral ricamente trabalhada, portando símbolos de ordens monásticas há muito esquecidas.

5. Quarto 4: *Neste aposento, diferente dos demais, existe uma inscrição na parede, cuja linguagem estranha evoca em vocês uma sensação ruim de algo ancestral e maligno. A parede do canto se encontra desmoronada, permitindo a passagem para o quarto ao lado.*

Um teste de Decifrar Escrita (CD 20) revela a seguinte mensagem escrita em um obscuro dialeto: "A face de pedra protege a entrada para a escuridão primordial". A parede quebrada liga o quarto 4 ao quarto 3, e permite a passagem de uma pessoa.

6. Corredor: *Ao final do corredor vazio vocês percebem que existe uma escada que leva a um andar inferior do templo.*

Neste corredor encontra-se, ativa, no quadrado a 6 metros da escada, uma armadilha de rajada de dardos.

Rajada de Dardos: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardos +10 (dano: 1d4+1); alvos múltiplos (1d4 dardos contra cada alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 14); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 500 PO.

Segundo Andar

7. Corredor: *Ao descer as escadas, vocês ouvem o barulho de pegadas pesadas vindas*

do fim do escuro corredor. À medida que estas se aproximam, os poucos raios de luz que ainda conseguem iluminar a beira da escada revelam uma criatura humanóide, cuja pele parece ser composta de pedra, com asas de morcego e aparência ameaçadora avançando contra vocês, emitindo sons guturais carregados de fúria e selvageria.

No centro do corredor se encontra uma gárgula, que começa a se mover assim que alguém pisa nos degraus das escadas em ambas as extremidades do corredor.

Gárgula (NE 4): 37 PV, Livro dos Monstros, página 131.

8. Celas 1 a 4: *Neste aposento encontram-se quatro celas, todas, exceto uma, abertas. As grades estão enferrujadas e as paredes concentram marcas deixadas pelos antigos prisioneiros, como nomes de familiares e a marca da passagem dos dias, provavelmente aguardando a libertação ou a morte. No chão podem ser vistos pedaços sujos de palha ou pano, que formavam as camas dos prisioneiros. Na cela trancada, um solitário esqueleto repousa no chão com um colar prateado em seu pescoço.*

Estas eram as celas onde eram mantidos os prisioneiros dos cultistas destinados à tortura e aos sacrifícios durante os rituais. É um ambiente carregado e maligno. Caso os PJs desejem forçar a porta trancada, será necessário um teste de Força (CD 20), após o qual suas dobradiças enferrujadas se romperão, permitindo a entrada no recinto.

O colar no pescoço do esqueleto (que é um mero e decrepito esqueleto, não um morto-vivo) apresenta leves sinais de desgaste pela passagem do tempo, mas ainda é um belo objeto. É composto por uma corrente de prata enegrecida da qual pende uma opala lapidada e estranhamente polida. Esse item é, na verdade, amaldiçoado e qualquer pessoa que o coloque tem sua carga aumentada em 25 quilos, podendo ser retirado ape-

nas por uma magia de *remover maldição*. Caso seja examinado com *detectar magia*, o usuário do feitiço perceberá que o colar emana uma fraca aura de Transmutação. Qualquer jogador que desejar realizar um exame cuidadoso na pedra terá direito a um teste de Observar (CD 20). Um sucesso revelará uma pequena inscrição mágica que parece estar localizada no interior da jóia e qualquer um que souber ler Infernal poderá identificar a frase: "O peso da morte está reservado aos que se opõem às trevas primordiais". Esta jóia era utilizada como uma forma leve de tortura e para minimizar eventuais tentativas de fuga ou resistência por parte dos prisioneiros, quando esta parte do templo ainda estava ativa.

9. Solitária: *Este aposento se encontra praticamente vazio, exceto por um buraco no centro, dentro do qual existe uma enorme grade enferrujada caída diagonalmente, que provavelmente era utilizada para trancar prisioneiros dentro da depressão. O local é extremamente escuro e úmido, além de malcheiroso. Vários ratos mortos podem ser vistos putrefatos no chão.*

Dentro do buraco de 3 metros de profundidade encontra-se um constritor. A criatura está presa à parede e tentará agarrar o primeiro personagem que se aproximar da margem do buraco, utilizando-se de seu alcance superior, e arrastando-o para dentro para tentar sufocá-lo antes que os outros venham em seu socorro. Todos os personagens que entrarem na sala deverão fazer um teste de Ouvir (CD 15) para ouvir um estranho barulho de mastigação vindo do fundo do buraco, ou estarão surpresos quando o constritor atacar.

No fundo do buraco, vocês percebem vários ossos de pequenas criaturas, além de alguns objetos brilhantes. Aparentemente, a criatura tem utilizado este local como sua morada por muito tempo, alimentando-se de ratos e outros pequenos seres.

O constritor possui um tesouro, composto por duas hematitas lapida-



das no valor de 53 PO cada uma, e uma ametista, no valor de 147 PO.

10. Depósito: *Vocês adentram uma sala com duas janelas localizadas bem no alto, por onde pode ser sentida a passagem de um ar mais fresco (e caso seja dia, alguma luz). Várias prateleiras se encontram presas às paredes, sustentando frascos que continham mantimentos, hoje perdidos e estragados pelo tempo.*

Este é um armazém básico. Os potes possuem comida e temperos, todos apodrecidos há muito tempo. Um dos potes, no entanto, de coloração avermelhada, possui uma *poção de força do touro*, que funciona como se fosse conjurada por um clérigo de 3º nível.

11. Sala de Tortura: *Este é um quarto que carrega uma grande carga de energia negativa, e todos se sentem oprimidos ao adentrá-lo – um grande aposento com uma série de instrumentos de tortura enferrujados espalhados pelo chão, e cujos únicos habitantes são esqueletos pendurados nas paredes pelos pulsos com cordas de couro. Manchas antigas*

de sangue coagulado permeiam tanto o chão quanto as paredes, especialmente ao redor dos instrumentos, como se deixados às pressas após uma sessão de tortura. Ao fundo do cômodo, existe um armário com diversos potes contendo um líquido de cor âmbar.

Os esqueletos são apenas vítimas de tortura, que já se foram há muito tempo. Os frascos no armário são poções de cura (4 poções de curar ferimentos leves que funcionam como se fossem conjuradas por um clérigo de 3º nível), usadas para manter os torturados importantes vivos por mais alguns dias.

Após alguns momentos nesta sala, vocês começam a ouvir estranhos sons, que começam como simples murmúrios e vão tomando força até se transformarem em horrendos gritos de dor e desespero.

Todos os personagens, a esta altura, devem fazer testes de Vontade (CD 11) ou ficarem abalados por 1d4 minutos com os gritos das almas torturadas naquele local profano.

12. Incinerador: *Um aposento escuro, que contém uma pequena construção de tijolos ao centro, uma espécie de bacia cheia de cinzas em seu interior. Ao lado, o que parece ser uma chaminé vazia em uma abertura no teto até o exterior do templo. Toda a sala se encontra coberta de cinzas, assim como o interior da bacia de tijolos, e muitos pequenos troncos de madeira mo-fados e putrefatos se encontram jogados em um canto. Junto deles, há um enferrujado objeto metálico que um dia pode ter sido a cabeça de um machado.*

Este incinerador era usado para queimar os corpos dos mortos e aquecer instrumentos de tortura. Dentro desta sala, todos os PJs terão a impressão de ver rostos de pessoas no canto dos olhos, mas se olharem diretamente na direção das visões, não perceberão nada nítido. São os espíritos dos que foram aqui incinerados e que ainda não encontraram o descanso eterno. Personagens que permaneçam muito tempo neste aposento ou que decidam revirar os restos mortais no interior do incinerador devem realizar testes de Vontade (CD 11) para evitar ficarem abalados por 1d4 minutos.

Para aqueles “bravos” o suficiente para revirar as cinzas e os restos dos mortos, um teste de Procurar (CD 16) revela a existência de restos de uma mão carbonizada no fundo da bacia. Em seu dedo médio encontra-se um anel dourado, simples, ainda inteiro e intocado pelo tempo. Este é um anel de sustento.

Terceiro Andar

13. Ante-sala: *Após descenderem mais um lance de escadas, vocês se deparam com uma enorme porta dupla de madeira, que parece guardar a entrada para um lugar muito importante. Existem símbolos desenhados em toda a sua extensão, e um enorme brasão em seu meio. Nas laterais da sala encontram-se extensos bancos, cheios de restos de ossos, que começam a se mover assim que notam a sua presença.*

Nesta sala se encontram seis esqueletos de humanos.

(6) Esqueletos de Combatentes Humanos (NE 2): 6 PV, página 116 do *Livro dos Monstros*.

Após derrotarem os esqueletos, ainda existe uma armadilha na porta, um cordão que dispara um conjunto de sinetas se alguém tentar abri-la. Essa armadilha existe porque a porta não permite a passagem de sons de uma sala para a outra, e o grupo que se encontra no interior da sala deseja tomar conhecimento da entrada de quaisquer estranhos durante seus rituais.

Alarme: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; alarme de sinos soa; Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 19); preço de mercado: 500 PO.

14. Salão do Ritual: *Ao abrirem as enormes portas, vocês se deparam com um salão ricamente adornado, aparentemente intocado pelo tempo, ao contrário do restante do templo dos Deuses Obscuros. Diversos bancos permeiam a sala, onde os fiéis se sentavam para ouvir os ensinamentos profanos dos sacerdotes. Nas laterais, colunas cobertas*

por finas malhas avermelhadas com detalhes dourados preenchem o local. Mais à frente, vocês vêem um altar de 0,5 metro de altura, no qual se encontra um homem proferindo uma estranha oração. Ao seu redor, encontram-se diversos jovens amarrados e ameaçados pelas espadas de duas outras figuras.

O clérigo Rasvan se encontra realizando o ritual que lhe trará enorme poder. Ao seu lado, seus comparsas Eugen, um meio-elfo guerreiro de belo porte, e Alina, a ladina que armou tantas armadilhas pelo templo, estão ambos preparados para enfrentar qualquer um que adentrar a sala. Os três estarão surpresos caso os PJs invadam o salão sem disparar o alarme; caso contrário, Eugen e Alina irão para cima do grupo para evitar que eles atrapalhem a condução do ritual.

Se a armadilha de alarme tiver sido ativada, Alina se posiciona ao lado da entrada para poder atacar qualquer personagem que adentrar a sala com um ataque furtivo, além de já ficar preparada para flanquear alguém com seu companheiro Eugen, enquanto bebe a poção de *escudo da fé*. Eugen tomará a poção de *força do touro* e ficará a alguns metros da porta, o suficiente para poder atacar em carga o primeiro personagem que entrar. Se forem surpreendidos, eles tentarão tomar as mesmas poções, caso a situação permita esta ação sem muitos riscos. Eles protegerão o altar atacando em conjunto um dos membros do grupo, o que parecer mais poderoso.

Rasvan entrará na luta apenas se um de seus dois seguidores for derrotado. Ele irá lançar *imobilizar pessoa* no membro do grupo mais próximo de seu outro comparsa na primeira rodada, e irá conjurar *invocar criaturas III*, convocando 1d3 lobos abissais ou um cão infernal. Após isso, ele tentará continuar o ritual, e só voltará ao combate quando os monstros ou seu comparsa forem derrotados. Ele pode, de acordo com a situação, tentar reviver um de seus aliados com *criar mortos-vivos me-*

nor ou lançar magias debilitantes sobre o grupo para depois atacá-los.

Fim da aventura

O combate contra o grupo de Rasvan certamente não será dos mais fáceis e os heróis devem trabalhar em equipe se quiserem vencê-lo sem grandes perdas. Rasvan lutará até a morte. Quando o clérigo estiver morrendo, proferirá uma série de insultos e maldições que podem assustar os PJs, mas não terão qualquer efeito além disso.

Quando estiverem vasculhando os corpos, os PJs não encontrarão os Manuscritos da Verdade Obscura dentre os pertences de Rasvan. No entanto, acharão um livro no qual ele anotava as traduções do manuscrito. Um personagem que ler o conteúdo do livro poderá fazer um teste de Identificar Magia (CD 20). Caso seja bem-sucedido, saberá que o sacrifício dos jovens seria apenas a primeira de muitas etapas em um complexo ritual que poderia trazer Dûn Anrir de volta. Muitas dessas etapas só poderiam ser realizadas por um mago ou clérigo com poder maior que o de Rasvan.

Os jovens de Garia estarão um pouco perturbados pelos acontecimentos e inconformados por ter sido Rasvan seu captor. Depois de devidamente recuperados do choque, obedecerão prontamente às ordens dos PJs durante a volta para a vila. Alguns dirão que é melhor tentar contornar a área mais perigosa do Charco Verde em uma viagem que levará o dobro do tempo, mas certamente terá menos problemas. O Mestre tem a liberdade de incluir alguns encontros durante o caminho de volta, para não deixar os jogadores entediados na tarefa de proteger os jovens.

Em Garia, o grupo será inicialmente recebido com renovada desconfiança. Quando sua história for confirmada por todos que estiveram presos, o grupo receberá as maiores honras que

Fichas

a vila conseguir prestar. Colbert os receberá como heróis:

“Não há palavras capazes de expressar minha gratidão pelo bem que prestaram a nossa humilde comunidade. Seus nomes serão lembrados e reverenciados enquanto a vila existir. Nada me entristece mais do que saber que aqueles que deveriam dar sua vida por Garia tentaram tomar nossos filhos e filhas para um objetivo tão vil. Amaldiçoados sejam e que queimem junto àquele que desejavam trazer de volta. Foi somente graças à intervenção de vocês que um mal ainda pior não se abateu sobre nós. Aceitem essa recompensa pelos serviços.”

Colbert pagará a recompensa prometida de 600 PO, com um acréscimo de 200 PO caso todos os jovens tenham retornado em segurança.

Ao reencontrar sua filha Dory, Brant dirá que os PJs podem ficar em sua estalagem o tempo que quiserem, ocupando os melhores quartos sempre que necessário. Ele lhes presenteará com uma jóia no valor de 50 PO.

Notícias dos feitos dos Heróis de Garia, como serão conhecidos localmente, se espalharão pelos Ermos de Gurma e chegarão até algumas cidades do reino. O grupo será bem recebido em muitos lugares e gozará de uma boa reputação nas terras próximas.

Longa vida aos Heróis!

(Onde estarão os Pergaminhos da Verdade Obscura? A resposta fica a cargo do Mestre, ou do tempo!)

Por:

Aguirre Chaves, Rafael Barbi,
Rafael Rocha e Tiago Marinho

Ilustrações:

Alexandre José, Glaucio Nobre,
Ig Barros e Rafael Rocha

O Círculo

www.ocirculo.com

Seymour: Humano Especialista 5; ND 3; Humanóide (Médio); DV 5d6+5; 25 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 16, toque 13, surpresa 13 (+3 Des, +3 armadura de couro batido); Atq Base +3; Agarrar +5; Ataque corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d8+3; dec. x3) ou a distância: besta pesada +6 (dano: 1d10; dec. 19-20/x2); Atq total corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d8+3; dec. x3) ou a distância: besta pesada +6 (dano: 1d10; dec. 19-20/x2); AE -; QE -; Tend. CN; TR Fort +2, Refl +4, Vont +5; For 14, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +7, Cura +9, Escalar +7, Esconder-se +9, Furtividade +9, Ofícios (armadilharia) +8, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +7, Sobrevivência +11; Auto-suficiente, Foco em Arma (Lança), Rastrear.

Equipamento: lança, besta pesada, armadura de couro batida, 3 virotes de besta, pederneira e isqueiro, kit de primeiros socorros, lanterna coberta, 3 rações, corda, 3 sacos, cantil.

Rasvan: Humano Clérigo 5; ND 5; Humanóide (Médio); DV 5d8+5; 31 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 21, toque 10, surpresa 21 (+8 armadura de batalha, +2 escudo grande de metal, *amuleto de armadura natural* +1); Atq base +3; Agarrar +5; Atq corpo a corpo: maça-estrela obra-prima +6 (dano: 1d8+2); Atq total corpo a corpo: maça-estrela obra-prima +6 (dano: 1d8+2); AE fascinar mortos-vivos 8/dia; QE -; Tend. LM; TR Fort +6, Ref +2, Von +8; For 14, Des 10, Con 12, Int 14, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (religião) +10, Identificar Magia +10, Sentir Motivação +12; Expulsão Adicional, Foco em Magia (Necromancia), Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/4/3; CD do teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 – *detectar magia* (x2), *ler magias*, *luz* (x2); 1º – *causar medo**, *curar ferimentos leves*, *desespero*, *detectar mortos-vivos*, *maldição menor*; 2º – *curar ferimentos moderados*, *força do touro*, *imobilizar pessoa*, *profanar**; 3º – *criar mortos-vivos menor**, *invocar criaturas III*, *rogar maldição*.

* Magias de Domínio. Domínios: *Morte* (pode usar toque da morte 1/dia. Se for bem-sucedido em um ataque de toque contra uma criatura viva, role 1d6 por nível de conjurador. Se o resultado for igual ou superior aos pontos de vida atuais do alvo, ele morre), *Mal* (conjura magias do Mal com +1 nível de conjurador).

Equipamento: maça-estrela obra-prima, armadura de batalha, escudo grande de metal, *amuleto de armadura natural* +1, *manto da resistência* +1, *poção de curar ferimentos moderados* (x2)*, pergaminho de *força do touro**, pergaminho de *falar com os mortos**, 618 PO.

* Nível de Conjurador: 5º.

Eugen Ilphukiir: Meio-elfo Guerreiro 3; ND 3; Humanóide (Médio - Elfo); DV 3d10+6; 27 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 21, toque 11, surpresa 20 (+1 Des, +8 armadura de batalha, +2 escudo grande de metal); Atq base +3; Agarrar +5; Atq corpo a corpo: espada bastarda obra-prima +7 (dano: 1d10+2; dec. 19-20/x2) ou a distância: arco longo +4 (dano: 1d8; dec. x3); Atq total corpo a corpo: espada bastarda obra-prima +7 (dano: 1d10+2; dec. 19-20/x2) ou a distância: arco longo +4 (dano: 1d8; dec. x3); AE -; QE características de meio-elfo; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: +6, Escalar +8, Natação +5, Saltar +6; Especialização em Combate, Foco em Arma (espada bastarda), Imobilização Aprimorada, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: espada bastarda obra-prima, armadura de batalha, escudo grande de metal, arco longo, 30 flechas, *poção de curar ferimentos leves**, *poção de força do touro**, 325 PO.

* Nível de Conjurador: 3º.

Alina: Humana Ladina 3; ND 3; Humanóide (Médio); DV 3d6+3; 16 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 17, toque 13, surpresa 14 (+3 Des, +3 armadura de couro batido obra-prima, +1 broquel); Atq base +2; Agarrar +3; Atq corpo a corpo: kukri obra-prima +6 (dano: 1d4+1; dec. 18-20/x2) ou a distância: arco curto +5 (dano: 1d6; dec. x3); Atq total corpo a corpo: kukri obra-prima +6 (dano: 1d4+1; dec. 18-20/x2) ou a distância: arco curto +5 (dano: 1d6; dec. x3); AE ataque furtivo +2d6; QE encontrar armadilhas, evasão, sentir armadilhas +1; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +6, Von +1; For 12, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +9, Arte da Fuga +5, Escalar +3, Esconder-se +9, Equilíbrio +9, Furtividade +9, Observar +6, Ofícios (armadilharia) +11, Operar Mecanismo +8, Ouvir +6, Procurar +8, Saltar +3, Usar Instrumento Mágico +5; Acuidade com Arma, Foco em Perícia (ofícios), Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: kukri obra-prima, armadura de couro batido obra-prima, broquel, arco curto, 30 flechas, *manto de resistência +1*, *poção de curar ferimentos leves**, *poção de escudo da fê**, *poção de nublar**, 450 PO.

* Nível de Conjurador: 3º.

Ajuste de nível

Caso o Mestre deseje, Terror em Drazkan pode ser adaptada para níveis inferiores ou superiores ao 3º. Como referência, citaremos as principais alterações que devem ser feitas na aventura.

PdMs: Recomenda-se que Seymour tenha dois níveis a mais que o nível médio do grupo e que sua atitude ao encontrar os PJs pela primeira vez seja Indiferente, caso eles sejam de nível inferior ao 3º, ou Pouco Amistoso. No confronto final, Razvan possuirá dois níveis a mais que o nível médio do grupo, enquanto Alina e Eugen serão do mesmo nível dos PJs. As classes de PdM podem ser encontradas nas páginas 107-127 do *Livro do Mestre*.

Tesouros: Os tesouros e posses dos PdMs, bem como demais itens encontrados na aventura (incluindo equipamento mágico), devem ser ajustados de acordo com o nível dos PdMs, no caso de posses, e dos PJs, no caso de itens encontrados ao longo da aventura. A única exceção é a espada curta encontrada na prisão da cidadela de Dûn Anrir. Aconselha-se que ela seja mágica, mesmo considerando que suas propriedades podem ser alteradas de acordo com a conveniência do Mestre. As tabelas de tesouros podem ser encontradas nas páginas 51-56 do *LdM* e a tabela com o valor do equipamento dos PdMs pode ser encontrada na página 127 do *LdM*.

Monstros: Para monstros de NE inferior a dois, recomenda-se utilizar a lista do terceiro quadro como referência, tanto para o Charco Verde, no qual podem ser utilizados todos os monstros, quanto para o Templo dos Deuses Obscuros, do qual devem ser excluídos a cobra constritora e o crocodilo. Segue-se outra pequena lista com sugestões para monstros de nível superior:

Allip (NE 3): 26 PV, *Livro dos Monstros*, página 11.

Cubo Gelatinoso (NE 3): 54 PV, *Livro dos Monstros*, página 185.

Lívido (NE 3): 29 PV, *Livro dos Monstros*, página 42.

Sombra (NE 3): 19 PV, *Livro dos Monstros*, página 234.

Cria Vampírica (NE 4): 29 PV, *Livro dos Monstros*, página 48.

Esqueleto de Quimera (NE 4): 58 PV, *Livro dos Monstros*, página 117.

Mímico (NE 4): 52 PV, *Livro dos Monstros*, página 201.

Zumbi de Minotauro (NE 4): 81 PV, *Livro dos Monstros*, página 267.

Aparição (NE 5): 32 PV, *Livro dos Monstros*, página 21.

Fogo Fátuo (NE 6): 40 PV, *Livro dos Monstros*, página 126.

Armadilhas: As armadilhas deverão ser alteradas de acordo com as modificações feitas à ficha de Alina, uma vez que é ela quem instala a maior parte delas no Templo. As armadilhas podem ser substituídas segundo os exemplos encontrados nas páginas 70-72 do *LdM*.

Gárgula: Por ser uma parte fundamental do Templo dos Deuses Obscuros, recomenda-se que a gárgula que guarda a passagem para o Terceiro Andar seja mantida. Se os PJs forem de nível inferior ao 3º, utilize a seguinte ficha para ela:

Gárgula: DV 2d8+8; 18 PV; Inic. +2; Desl. 12 m (8 quadrados) vôo 18 m (médio); CA 15 (+2 Des, +3 Natural), toque 12, surpresa 13; Atq base +2; Agr +4; Atq corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3+2) ou mordida +2 (dano: 1d4+1) ou chifres +1 (dano: 1d4+1); Atq total corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3+2) e mordida +2 (dano: 1d4+1) e chifres +1 (dano: 1d4+1); Alcance 1,5 m; QE: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imobilidade; Tend CM; TR Fort +4, Ref +5, Von +3; For 14, Des 14, Con 18, Int 4, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Esconder-se +5, Ouvir +2, Observar +2; Ataques Múltiplos.

Caso os PJs sejam de níveis acima do 3º, sintam-se livres para aumentar as estatísticas da gárgula ou até mesmo acrescentar outras gárgulas ou monstros ao encontro.



Por tua Glória, Senhor!*

O deserto estava quente como era de se esperar. Era mais um daqueles dias em que o ar parece não se mover. Apenas um vento rasteiro passava pela areia quente, levantando poeira e ainda mais calor, se é que isso era possível. As testas molhadas refletiam a luz, gerando ainda mais sensação de calor quando se olhava nos rostos daquela série de guerreiros que se acumulava sobre as areias. Eram 140 cavaleiros e ainda mais 300 homens de infantaria. Daqueles montados, 90 tinham a honra de pertencer à Ordem dos Pobres Cavaleiros do Templo de Salomão. Apenas eles, os templários, vestiam os mantos brancos com a cruz vermelha estampada sobre o ombro esquerdo.

Jacques de Mailly, marechal do Templo, já cavalgava pelas areias do Oriente há tempo suficiente para saber que nada adiantava reclamar do calor. Deus criara aquelas terras assim, talvez para aumentar a glória de seus fiéis lutando para salvar a santa Jerusalém das mãos dos pagãos. Era maio de 1187, pouco antes de o reino de Ultramar receber um golpe decisivo que o colocaria agonizando durante cem anos. O sultão Saladino unira os povos árabes para a batalha e agora os cristãos uniam-se desesperadamente para se defender.

Os templários faziam parte das forças que se uniam contra os muçulmanos há décadas e Jacques se sentia orgulhoso por ter uma posição tão alta entre os cavaleiros de Cristo. Sob a cota de malha e o manto, ele suava, mas mantinha o sorriso no meio da barba loira. A felicidade só desaparecia quando encarava seu líder, Gerard de Ride-

fort, eleito grão-mestre do Templo há poucos anos, mas com ações tão ignóbeis que atrasara tudo que os cavaleiros haviam feito em décadas. E atrasaria ainda mais.

Gerard tinha toda a aparência de um guerreiro de porte, dos mais nobres e poderosos. Barbado e de cabelos curtos como todo templário deveria ser, tinha uma compostura de rei na sela do garanhão. Os olhos aguçados observavam o deserto à espera dos mensageiros. Ele estava feliz por ter encontrado 40 cavaleiros seculares, nobres não filiados às ordens religiosas, para ajudar nos combates. Havia acabado de passar por Nazaré e começavam a se dirigir ao ponto de encontro com as tropas cristãs quando o maldito boato apareceu.

Jacques lamentava por aquela notícia ter chegado aos ouvidos do grão-mestre. Aquela figura com porte de rei tinha alma tão pobre quanto as fossas dos castelos. O marechal sabia que surgiriam problemas e baixou a cabeça lamentoso quando um homem a cavalo chegou para confirmar a notícia. Havia um grupo de egípcios perto de Cresson. Estavam dando água a seus cavalos nas fontes.

— *As notícias foram confirmadas...* — disse Gerard, aproximando-se do marechal. Obediente como todo templário deveria ser. Honrado como todo cavaleiro deveria ser. Fiel como todo cristão deveria ser, Jacques de Mailly apenas assentiu com a cabeça. Perto deles, Rogério des Moulins, o mestre dos cavaleiros do Hospital de São João, os hos-

* Lema de guerra dos Cavaleiros Templários.

pitalários, aproximou seu cavalo para saber o que estava acontecendo.

– *Os infiéis estão próximos, Des Moulins. É hora de mostrarmos a força de Cristo para eles* – falou De Ridefort. As palavras poderiam ser de coragem ou fé se saídas de outra boca, mas, vindas de Gerard, eram pouco mais do que frases vãs e orgulhosas geradas pela língua bifurcada de uma víbora.

– *Quantos são?* – perguntou Rogério des Moulins, observado por Jacques. O marechal templário esperava que o hospitalário pudesse convencer Gerard a ter bom senso naquele dia. O sol já os castigava demais para serem forçados a alguma ordem desastrosa vinda do grão-mestre.

– *Pouco mais de cinco mil. Talvez cheguem a sete mil* – disse Gerard, já olhando para os cavaleiros e pensando como seria o avanço para derrotar os muçulmanos. Eles venceriam e ninguém poderia disputar o poder do Templo. Os templários já haviam vencido batalhas em grande desvantagem. Já haviam salvado o rei Balduíno em uma luta contra Saladino dessa maneira. Porém, naquela época, Gerard não era o grão-mestre. Para a sorte dos templários e infortúnio da ganância dele.

– *Melhor recuarmos* – declarou Des Moulins, para o alívio de Jacques. Mas o marechal suspirara cedo demais.

– *Não... Por Deus, homens. Podemos derrotá-los. Temos o Senhor do nosso lado.*

– *Senhor, por meu cargo, tomo a liberdade de dizer que concordo com o senhor Des Moulins. Precisamos poupar os homens para uma batalha maior. Será inútil travarmos uma batalha que mais parece fadada à derrota.*

De Ridefort olhou de volta para o marechal com o rosto vermelho oculto pela espessa barba negra. Os olhos castanhos saltavam repletos de cólera vinda de um orgulho ferido. Qualquer um diria que ele estava prestes a sacar

a espada e atacar, mas a espécie das cobras humanas não usa essas armas. Essas criaturas preferem combater fogo com fogo, aproveitando-se da língua venenosa que é seu dom natural.

– *Ora... De Mailly... Você louva em demasia essa cabeça loura para querer perdê-la em batalha.*

As palavras machucaram como uma adaga, mas o tom de deboche em meio aos cavaleiros foi como sal e vinagre na ferida que se abriu na honra e no orgulho de De Mailly. Outros templários ouviram. Cavaleiros seculares ouviram.

– *Não pretende obedecer a seu grão-mestre?* – continuou Gerard.

Des Moulins olhou embaraçado para o marechal. Outros cavaleiros tinham uma expressão de expectativa.

– *Morrerei em batalha como um homem corajoso, e você... você, meu grão-mestre... é você quem fugirá como um traidor* – disse Jacques, dando as costas para Gerard. Agora não havia mais volta. Desobedecer Gerard, por pior que aquele homem fosse, ia contra tudo o que De Mailly acreditava. Ele fizera votos quando entrara no Templo. Jurara dar sua vida por Cristo e obedecer ao grão-mestre. A essência dos templários estava na disciplina e na fé, na honra perfeita do cavaleiro. Não, ele não poderia desobedecer a seu grão-mestre, mesmo que aquela alma parecesse mais esculpida pelo Diabo do que abraçada por Deus. Talvez aquilo fizesse parte dos planos do Senhor. Era o teste derradeiro para sua alma.

Jacques foi rezar com os outros templários. Ele precisava daquele alento. Pediu misericórdia ao Senhor e o perdão a Cristo pelas palavras ásperas contra o superior. Ele sabia que aquela fala lhe causaria a perda do cargo e talvez a perda das armas durante algum tempo, quem sabe castigos físicos. Isso se sobrevivesse aquele dia.

– *Cavaleiros, montar!*

Jacques olhou para trás e viu a vitória orgulhosa e a ambição pungente pregadas no rosto de Gerard. Des Moulins o acompanhava com o rosto resignado. Jacques supôs que ele também fazia suas últimas orações.

Alguns cavaleiros seculares discutiram e reclamaram, mas a maioria teve medo de ter sua coragem questionada. Também havia o exemplo dos templários, que eram maioria. Aqueles cavaleiros de branco cavalgavam silenciosamente, sem questionar as ordens. Se o grão-mestre os enviava para encarar a morte na batalha, eles verificavam as armas para ter certeza de que enviariam os pagãos para o fogo do Diabo antes de encontrarem a luz de Cristo.

Cavalgaram deixando a infantaria para trás quando Gerard avistou pela primeira vez os egípcios. Eles estavam dando de beber aos cavalos, como fora informado. De Mailly analisou os muçulmanos. Eram pelo menos seis mil, com certeza. O marechal sabia que aquele grupo era perigoso. Colhera informações sobre eles ainda em Jerusalém. Os egípcios estavam aliados a Saladino e ajudariam o sultão a acabar com as forças cristãs. Graças ao entendimento da cultura e língua locais, Jacques entendera parte do ódio que aqueles muçulmanos, que também consideravam os cristãos infiéis, tinham para com os europeus, chamados por eles de francos. O marechal conhecia a religião deles e sabia que muitos ali estavam lutando pelo mesmo motivo que ele, apenas por fé e honra. Certo, havia ambição como em qualquer grupo, mas, no fundo, eles eram todos iguais, cada um matando pelo que acreditava.

“*É hora de morrer pelo que eu acredito*”, pensou Jacques, fazendo sinal para que os cavaleiros preparassem suas montarias.

– *Vamos atacar com os cavaleiros primeiro. Vamos pegá-los de surpresa. A infantaria apenas nos atrasará* – disse Gerard, ao que Jacques preferiu não ouvir plenamente. Era melhor apenas cumprir a ordem e não analisá-la.

Não queria morrer irritado ou praguejando a estupidez alheia.

O marechal chamou os templários e falou o lema da ordem:

– *Non nobis, Domine, non nobis, sed Nomini tuo da gloriam* – disse e os outros repetiam as mesmas palavras. “*Não a nós, Senhor, não a nós, mas ao teu Nome se dê toda a glória.*”

A cavalgada começou. Eles avançaram como os cavaleiros francos sempre faziam, com violência, com coragem, sem hesitação, sem recuo. As patas dos cavalos espalhavam a areia e os olhos guerreiros miravam o enorme exército inimigo. Quanto mais próximos, mais Jacques notava que a morte pairava. Muitos deles ainda deveriam pensar que o Senhor os protegeria e que eles venceriam a batalha, mas o marechal já lutava há tempo demais para que sua fé lhe permitisse essa ilusão. Eram muitas cabeças, muitas armas que os egípcios agora sacavam desesperados e ainda tentando entender o que acontecia.

A investida tinha a disciplina característica dos templários. Jacques seguia à frente, cavalcando junto a Rogério des Moulins. Não olhava muito para os lados para evitar ver De Ridefort ou para evitar não vê-lo.

Os egípcios foram pegos de surpresa. Sim, isso era certo. Jacques derrubou o primeiro com uma espada no pescoço. Nem o sangue da vítima jorrava pelo ar, outro corpo já caía ensangüentado nas areias do deserto. Dois mortos enquanto o cavalo continuava avançando, seguido pelo barulho dos outros guerreiros. Ele olhou de relance para ver Des Moulins decapitar um egípcio. A distração o fez errar um ataque. O golpe que deveria acertar o rosto de um inimigo bateu no turbante de raspão. Graças à força do cavaleiro e ao peso da espada, o egípcio paralisou-se tonto, sem reação, permitindo que um segundo ataque finalizasse a terceira morte do dia.

Investiram a um ponto em que estavam cercados de corpo e a massa de inimigos à frente era tão compacta que não era mais possível continuar. Precisavam matar aqueles que tentavam se organizar e formar uma parede de defesa. Jacques deu ordem para o grupo pressionar a primeira fila inimiga. Mais egípcios foram ao chão quando as espadas começaram a baixar. Chegaram a um ponto em que os cavalos quase escorregavam nos corpos, e foi o último ponto que alcançaram. Jacques olhou para trás e viu os primeiros cavaleiros caindo. Era o final se aproximando.

O marechal não parou de lutar. O escudo branco defendia golpes de espada e lanças e a lâmina templária, sem adornos, simples como todo pobre cavaleiro de Cristo deveria ser, continuou matando. Em determinado momento, Jacques viu Rogério Des Moulins ser jogado do cavalo. O hospitalário levantou-se zozinho, procurando recompor o equilíbrio. Defendeu um golpe, que o fez perder o pouco da postura que recuperara. Depois disso, o caminho da morte se abriu para ele. Os egípcios atacaram como uma matilha. Foram tantas lâminas que não deveria haver sangue para escorrer por aquelas feridas.

Jacques pensou em tentar ajudar, negando-se no último segundo. Era óbvio que os egípcios já haviam se recuperado. Por mais que os templários os surpreendessem, aquela vantagem numérica estupenda permitia a muitos deles prepararem-se plenamente para vingar os amigos caídos. Já estavam fazendo o cerco. Jacques evitou o golpe de uma lança. Partiu-a com a espada e fez o cavalo recuar. Engatou um ataque contra um egípcio que se aproximava. Deixou o homem sangrando enquanto imaginava como conseguira chegar aos outros templários. Todos que estavam perto dele já haviam caído rapidamente.

Duas lanças atingiram o cavalo do marechal templário. O animal relinchou e despencou na areia, quase caindo por cima da perna do guerreiro. Jacques firmou os pés na terra fofa

e olhou em volta. O primeiro ataque foi fácil de defender. Escudo na frente, desvio da arma, abertura da guarda do oponente, golpe dilacerante com a espada. mais um corpo no chão e uma outra vítima já estava estendida pouco depois. Ele conhecia o estilo de luta dos inimigos. Sabia como se defender. Um muçulmano tentou passar por ele para atacar um templário ferido e acabou com as pernas cortadas. Outro idiota cometeu o mesmo erro e perdeu a face esquerda. Então chegou o fim.

A lança enfiou-se entre as espátulas como se houvesse um alvo nas costas do templário. O golpe o atordoou e quase o pôs de joelhos. A espada se levantou mais uma vez, porém o inimigo que apareceu desviou-a com facilidade. Agora uma espada estava atravessando a cota de malha, destruindo a pele e afogando-se no sangue e nos intestinos do templário. Ele não sentiu os outros golpes. A mente restava ocupada pedindo perdão a Deus, os olhos enxergavam seus irmãos caindo aos montes e ele penava no desperdício. Um dia seriam chamados de burros pelo ataque suicida, seriam acusados de corruptos por causa da ação de homens como De Ridefort. No entanto, cavaleiros corajosos morriam pela fé e por seus juramentos naquele dia. Que a história e Cristo fossem testemunhas de que eles tentaram... pena que alguns homens pudessem cobrir a glória daqueles outros. Mas... no fim... *Non nobis, Domine, non nobis, sed Nomini tuo da gloriam...* Esse era o lema.

A batalha acabou rapidamente. Os templários sobreviventes foram sacrificados, como os muçulmanos sempre faziam com aqueles cavaleiros que pediam a morte pela espada após a derrota. Os guerreiros seculares foram presos. Apenas três nobres saíram ilesos. Um deles, para a desgraça dos cristãos e sorte dos muçulmanos, era Gerard de Ridefort.

(Prólogo do romance *Templários: A Batalha de Hattin*, de Antônio Augusto Shaftiel, futuro lançamento da Editora Daemon)



Templários

Templários e outras ordens de Cavalaria reais adaptadas para d20 e os mundos de Dungeons & Dragons

O conto das páginas anteriores relata uma batalha verdadeira ocorrida durante as Cruzadas. Durante as guerras entre cristãos e muçulmanos nos reinos do Oriente, foram formadas várias ordens que auxiliavam reis e sultões. Entre elas estavam os templários, hospitalários e teutônicos do lado dos cristãos. O Islã também tinha os Assassinos e seus cavaleiros hábeis.

Os combates pelo domínio de Jerusalém podem ser pano de fundo para grandes aventuras no Oriente Médio. A Guerra Santa, já relatada em RPGs como *Jyhad: Guerra Santa*, da Editora Daemon, ocorreu durante cerca de 200 anos e gerou histórias de coragem e orgulho. Até hoje as ordens religiosas e as batalhas são motivo de estudo e podem, também, ser adaptadas para o RPG para que os jogadores possam representar os cavaleiros nas lutas como as do filme *Cruzada*.

As classes aqui adaptadas estão bastante relacionadas com a história de cada ordem, porém com alguns ajustes mágicos ligados às lendas sobre cada uma delas

para adaptá-las ao universo da fantasia medieval.

Os Templários

Os Cavaleiros Templários ficaram conhecidos por vários nomes nos 200 anos que a ordem durou oficialmente. Já foram os Pobres Cavaleiros do Templo de Salomão, o Templo, Cavaleiros do Templo de Salomão ou apenas Templários. Foram uma mistura de monges e guerreiros, uma ordem especializada em lutar pelo cristianismo que misturava regras de cavalaria e clericais para garantir a salvação da alma do combatente.

A ordem surgiu após a primeira cruzada, quando o rei Balduíno I governava Jerusalém. Um grupo de cavaleiros liderados por Hugo de Payns reuniu-se com a promessa de proteger os peregrinos que rumavam para a cidade sagrada. Fizeram vários votos e dedicaram-se à religião. Entretanto, foram praticamente um grupo clandestino até Hugo de Payns viajar para a Europa e pedir ajuda a São Bernardo de Clairvaux para que o papa consentisse em tornar a ordem oficial. Após um concílio, o alto clero deu o consentimento desde que regras específicas fossem criadas para a salvação da alma dos guerreiros de Cristo. Mais uma vez, os Templários contaram com a ajuda de São Bernardo, que redigiu o documento.

Os cavaleiros que seguiam Hugo de Payns se estabeleceram no Templo de Salomão, doado pelo rei Balduíno. Durante um bom tempo, foram um grupo pequeno que lutou pouco. Sua primeira investida contra os sarracenos foi um fracasso, mas era apenas uma preparação para os anos de glória que se seguiriam. Os templários fizeram história como uma das maiores ordens militares da Idade Média.

A riqueza dos templários aumentou muito com as doações que receberam e

os privilégios que o papa lhes garantiu. Eles não precisavam mais se submeter aos bispos e a outros membros da hierarquia eclesiástica. Obedeciam diretamente ao papa. As vitórias nas lutas no Oriente Médio e a disciplina aumentaram a fama dos cavaleiros. Histórias de sacrifício em nome da fé fizeram o povo admirar os templários.

Os inimigos, talvez certos em alguns pontos, talvez invejosos, apareceriam logo. Opositores ferrenhos começaram a usar a regra do Templo e algumas decisões de grão-mestres incompetentes contra a ordem. Em alguns casos, eles estavam certos, como aconteceu na tomada de Ascalão, quando os templários aproveitaram a queda de uma das torres da cidade para entrar sozinhos e tentar dominar a cidade. Em outros momentos, como a recusa dos templários em pagar o resgate de pessoas famosas, o que era parte de sua regra, foram de confusão e incompreensão por parte dos nobres. Atitudes como essa aumentaram a imagem de cavaleiros arrogantes e avarentos.

A queda de Acre, em 1291, anunciou o fim dos reinos cristãos no Oriente Médio. Os templários se retiraram e passaram a viver apenas na Europa. Foi o início de sua derrocada. A arte da guerra já não era tarefa muito exercida pelo templo. Era mais comum o trabalho como banqueiros. Eles foram o primeiro grupo a agir como banqueiros internacionais. Muitos príncipes e reis se tornaram grandes devedores da ordem.

No século XIV, começaram a ser perseguidos secretamente pelo rei Felipe IV, governante da França. Em 1307, com a ajuda do testemunho de cavaleiros expulsos do Templo, Felipe mandou prender todos os templários do país. O uso da tortura garantiu confissões de heresia, bruxaria e sodomia que seriam usadas para causar mais prisões por toda a Europa e o anúncio do papa Clemente, não mais que um peão nas

mãos de Felipe, de que os templários eram realmente culpados.

A ordem poderia ter se defendido, mas não tinha advogados ou homens de lei. Sua riqueza não foi usada para acompanhar o desenvolvimento normal de uma sociedade daquela magnitude. Outros grupos, como os hospitários, tinham pessoas letradas e conhecedores de leis e contas para agirem em prol da ordem. Os templários tinham muitos cavaleiros analfabetos e incapazes de se defender com eficiência perante um tribunal. Muitas vezes, testemunhas em favor do Templo desapareceram. O mesmo aconteceu com os cavaleiros que tinham condições de realizar alguma defesa.

Jacques De Molay, grão-mestre na época, confessou vários crimes, mas depois se retratou e disse que só confessara sob tortura. Vários templários seguiram seu exemplo e muitos acabaram na fogueira. De Molay morreu nas chamas em 1314, quando a ordem foi oficialmente extinta. Diz a lenda que enquanto ardia nas chamas, o grão-mestre rogou uma maldição contra Clemente e Felipe e, de fato, os dois morreram em menos de um ano depois do templário. A França teria uma sucessão de reis que não deixaria herdeiros e acabaria com a dinastia de Filipe IV em 1328.

Iniciação

O título de nobreza era requerimento essencial para entrar para o Templo. Os plebeus poderiam fazer parte da ordem apenas como sargentos, homens que agiam como escudeiros, cozinheiros e ajudantes de batalha. Além de nobre, o cavaleiro deveria comprovar que não tinha doenças como sífilis e epilepsia e responder a questionamentos sobre a fé. As regras eram lidas e o candidato alertado sobre os votos difíceis que deveria seguir. Uma vez aceito,

fazia o voto de obediência e recebia o manto da ordem.

As Regras da Ordem

Os templários seguiam várias regras que pretendiam mais salvar a alma do cavaleiro a aumentar seu poder de batalha ou treiná-lo. Eram ordens rígidas que não poderiam ser transpostas. Um cavaleiro pecador poderia perder o direito às armas por determinado tempo, ser punido fisicamente ou, nos casos mais graves, ser expulso da ordem.

Os templários sempre ficaram conhecidos por sua disciplina, o que garantiu a eficiência da ordem nos combates do Oriente. A seguir estão algumas das regras:

- * Usar o manto de apenas uma cor: branco, preto ou marrom. Os cavaleiros, e apenas eles, deveriam usar o manto branco com a cruz vermelha sobre o ombro esquerdo.
- * Sempre manter os cabelos curtos e a barba longa. Ambos deveriam estar bem aparados.
- * Nunca deveriam dormir com as luzes apagadas, para evitar a influência do mal na escuridão.
- * Nunca deveriam se gabar de seus feitos ou conversar com modos mal-educados ou soberba.
- * Deveriam comer em silêncio e só se alimentavam de carne três vezes por semana, apesar de poderem comer mais em época de guerra.
- * Estavam proibidos de caçar (a única exceção era, curiosamente, o leão).
- * Estavam proibidos de usar sapatos pontiagudos e com cadarços ou luvas.
- * Faziam voto de pobreza. Tudo o que tinham pertencia à ordem e poderia ser retirado quando o grão-mestre bem entendesse.
- * Tinham direito a armas e a três cavalos concedidos pelo grão-mestre.

* Faziam voto de castidade.

* Cavaleiros seculares que seguiam a ordem por pouco tempo, apenas como penitência, deveriam levar suas próprias armas e cavalo.

* Não poderiam abandonar a batalha a não ser que estivessem assediados por mais de três adversários.

* Não seria pago resgate caso fossem capturados em batalha. Deveriam preferir a morte.

Organização

A disciplina dos templários estava ligada à sua organização e distribuição de tarefas. Acima de todos estava o grão-mestre, com autoridade quase ilimitada. Ele tinha poder sobre todos no Templo e representava a ordem frente aos governantes do Oriente e da Europa. Abaixo dele estavam o comendador, que cuidava da tesouraria, o marechal, mestre de guerra, e o senescal, que ajudava a cuidar do templo.

Os irmãos cavaleiros e os capelães formavam o segundo grupo da hierarquia. A seguir estavam sargentos e ajudantes que cuidavam das terras da ordem.

Os templários receberam muitas doações, muitas vezes terras e igrejas que se tornaram pequenos feudos dentro dos reinos. Eles tinham todo um pessoal e aparato para cuidar das posses. Recolhiam o dízimo e não precisavam pagar a parte devida à diocese local.

Adaptando

Um Mestre que utilize os deuses habituais de *D&D* tem várias escolhas para adaptar os templários. A primeira seria seguir a linha de seguidores fiéis de um deus bondoso como Heironeous, porém

como um grupo de guerreiros que não segue totalmente a linha clerical desse grupo. Seriam seguidores especiais que guardariam segredos profundos da religião desse deus. Uma alternativa seria colocá-los como algo mais direto, talvez uma armada em nome de Wee Jas.

Em *Forgotten Realms*, poderiam continuar seguindo o conceito de armada de um deus da magia, como Mystra ou Azuth. Guardariam segredos arcanos e protegeriam os templos em locais mais afastados. Nada impede que sejam uma ordem mística de um deus da guerra como Tempus, um grupo que aprendeu a aliar os poderes da guerra à magia. Se o Mestre quiser seguir a lenda dos templários maus e hereges espalhada na Idade Média, pode colocá-los como uma ordem mística a favor de Cyric. Em todos os casos, os inimigos da fé seriam uma religião inimiga do deus que seguem ou uma ordem específica.



Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	Equipamento, implacável +1, ataque montado +1, conhecimento lingüístico	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+3	Inimigo da fé +2, bônus em cavalgar +2	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Conhecimento local, resistência da fé +1	0	-	-	-
4	+4	+4	+1	+4	Conhecimento lingüístico	1	-	-	-
5	+5	+4	+1	+4	Banqueiro, ataque montado +2	2	0	-	-
6	+6	+5	+2	+5	Conhecimento místico, bônus em cavalgar +4	2	1	-	-
7	+7	+5	+2	+5	Resistência da fé +2	3	1	0	-
8	+8	+6	+2	+6	Conhecimento lingüístico, inimigo da fé +4	3	1	1	-
9	+9	+6	+3	+6	Ataque montado +3, implacável +2	3	2	1	0
10	+10	+7	+3	+7	Senhor dos segredos, bônus em cavalgar + 6	4	2	2	1

Classe de Prestígio

A classe de prestígio cavaleiro do Templo de Salomão ou templário segue a imagem deles que ficou na literatura e no pensamento ocidental: o guerreiro orgulhoso que luta em nome de sua fé. É aquele que aprendeu com os mistérios de outras terras, segue desígnios secretos e tem habilidade de luta única.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro templário, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Combate Montado, Usar Armas Comuns, Usar Escudo.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações

Especial: Ser um fiel seguidor da religião cristã (ou outra, conforme a adaptação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um templário (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int) e Ouvir (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio cavaleiro templário.

Usar Armas e Armaduras: Um templário sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura (leve, média e pesada) e todos os tipos de escudo (exceto escudo de corpo).

Equipamento: O templário recebe um equipamento especial para lutar em nome da fé. Ele tem direito a um escudo (+2 de bônus na CA), uma *espada longa* +1, uma cota de malha obra-prima e três cavalos, além do manto com a cruz sobre o ombro esquerdo. Tudo pertence à ordem e será retirado caso seja comprovado que o cavaleiro está descumprindo as regras.

Implacável (Ext): O templário acostumou-se a lutar contra vários inimigos de uma vez. Ele ganha um número de ataques de oportunidade adicionais, de acordo com a tabela.

Ataque Montado (Ext): O templário recebe o bônus indicado nas jogadas de ataque e dano quando esti-

ver montado e utilizando espada ou lança para atacar.

Conhecimento Lingüístico: O contato do cavaleiro com outras culturas permite conhecer o idioma dessas pessoas. Ele ganha um idioma adicional cada vez que adquire essa habilidade (no 1º, 4º e 8º níveis).

Inimigo da Fé (Ext): O templário é treinado para lutar contra os inimigos da fé. Ele os estuda e compreende suas táticas. Muitas vezes, o cavaleiro vive em território inimigo. Graças a esse conhecimento e à fé, no 2º nível, o templário recebe +2 de bônus em testes de perícias que envolvam inimigo específico. Da mesma forma, ele recebe +2 de bônus em jogadas de ataque e dano contra o inimigo específico. Esse deve ser escolhido durante a criação do personagem. Normalmente serão os sarracenos.

No 8º nível, o bônus fornecido por Inimigo da Fé é aprimorado para +4.

Bônus em Cavalgar: O templário soma o bônus indicado na tabela em seus testes com a perícia Cavalgar.

Conhecimento Local: O templário aprendeu a conhecer o local em que

combate, o que facilita a obtenção de informações. Ele recebe +2 de bônus em testes de Obter Informação e Diplomacia na área.

Resistência da Fé (Sob): Graças ao seu conhecimento místico e fé, o templário pode resistir melhor a efeitos mágicos. Ele recebe um bônus em testes de resistência relativos à magia arcana, de acordo com a tabela.

Banqueiro: O templário vai sendo treinado aos poucos em outras funções dentro da ordem. Ele deixa de ser apenas um soldado e começa a se tornar um verdadeiro cavaleiro do templo. Recebe um bônus de +2 nos testes de Avaliação.

Conhecimento Místico: O templário é iniciado nos círculos mais secretos da ordem, onde aprende os segredos da magia. Ele recebe +2 de bônus em testes de Ofícios (alquimia) e Conhecimento (arcano).

Senhor dos Segredos: O templário chegou a um nível em que conhece muitos segredos da ordem e da magia. Ele recebe +5 de bônus em testes de Blefar. Dada a sua posição, o templário recebe +4 de bônus em qualquer teste de perícia baseado em Carisma sobre outros membros da ordem que não tenham alcançado o 10º nível nesta classe de prestígio. Essa é uma habilidade extraordinária.

O templário também passar a ficar sob os efeitos das magias *difícultar detecção* e *dissimular tendência*. Considere que o nível de conjurador para esses efeitos é igual ao dobro do nível nesta classe de prestígio. Essa é uma habilidade sobrenatural.

Magias: O templário começa a aprender os segredos místicos depois de subir de nível dentro da ordem. Ele costuma disfarçar seus conhecimentos e livro de magias em meio a textos sagrados, lendo as magias codificadas em forma de

versos das Escrituras Sagradas. A partir do 3º nível, o templário adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, um templário precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um templário com Inteligência 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do templário são baseadas em Inteligência. Quando um templário adquire 0 magia de um determinado nível, recebe apenas magias adicionais pertinentes ao seu valor de Inteligência. Um personagem que não recebe magias adicionais em um certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra as magias de um templário equivale a 10 + nível da magia + modificador de Inteligência. Um templário prepara e conjura magias como um mago, necessitando de um grimório para prepará-las.

Lista de Magias

Os templários escolhem suas magias da seguinte lista:

- 1 – *armadura arcana, arma mágica, causar medo, compreender idiomas, identificação, mensagem*
- 2 – *aterrorizar, detectar pensamentos, força do touro, localizar objetos, suportar elementos, ver o invisível*
- 3 – *roupa encantada, dissipar magia, escrita ilusória, lâmina afiada, página secreta, proteção contra elementos*
- 4 – *detectar vidência, localizar criatura, medo, missão menor, olho arcano*

Os Hospitalários

A Ordem dos Cavaleiros do Hospital de São João de Jerusalém foi fundada com o intuito de dar abrigo aos peregrinos e viajantes que visitavam o Santo Sepulcro em Jerusalém. Começou apenas como uma entidade destinada a cuidar de enfermos e cansados que necessitavam de

ajuda após as longas viagens. Tinha sempre médicos e cirurgiões pagos que eram auxiliados pelos irmãos de fé. Demorou alguns anos até que se iniciasse o costume de contratar cavaleiros para proteção que seriam, mais tarde, parte da ordem como monges guerreiros, formando assim os cavaleiros hospitalários.

O Hospital sempre foi uma ordem mista, ao contrário dos templários, que tendiam puramente para a área militar. Suas regras não tinham nenhum artigo que tratasse de armamentos, mas apenas de cuidados com os doentes e de orações. Os trajes eram o manto negro com a cruz branca estampada no peito.

Os hospitalários dividiram fama e adversidades com os templários durante o tempo das cruzadas. A Batalha de Hattin, em 1187, foi um marco para a ordem. Havia perdido um grão-mestre nesse mesmo ano e, com aquela derrota, a maioria de suas possessões também seria perdida. Seriam obrigados a se refugiar em Chipre quando, em 1291, o reino de Acre caiu e lá também suas últimas possessões na Terra Santa. Esse evento gerou uma grande transformação na ordem, pois sua luta passou da terra para o mar, quando os investimentos co-



meçaram a ser feitos na frota que mais tarde seria usada para lutar contra os muçulmanos e tomar a ilha de Rodes.

As Regras da Ordem

As regras dos hospitalários foram baseadas na regra de São Benedito do século VI. Teria algumas modificações mais tarde quando houvesse a mudança para Rodes e, em seguida, para Malta. Então os cavaleiros tomariam novas atitude em relação a seus combates, com a intenção de cuidar dos hospitais tomando uma segunda posição. Entre alguns pontos importantes da missão desses cavaleiros estão os seguintes:

- * Ser fiel a Deus, à Igreja Católica e ao comandante da ordem.
- * Nunca se render ao inimigo.
- * Lutar contra os infiéis.
- * Não mentir e sempre ser fiel a sua palavra.
- * Ser generoso e caridoso.
- * Cuidar dos fracos e defendê-los.
- * Amparar os enfermos e os viajantes fiéis a Cristo.

Adaptando

O deus Pelor seria a primeira opção para adaptar os cavaleiros hospitalários para um mundo de fantasia medieval de *D&D*. Eles se-

riam o grupo de proteção de viajantes, pessoas caridosas que lutariam em favor de Pelor. Talvez Fharlanghn seja uma outra opção, porém retirando um pouco da fé que os hospitalários possuíam em um deus mais ligado ao bem.

Em *Forgotten Realms*, Shaundakul seria uma opção para os cavaleiros do Hospital louvarem, se for apenas para protegerem viajantes ou como uma ordem de paladinos que viaja para curar os males do mundo. Torm seria uma outra opção interessante já que está ligado aos Domínios da Cura, Força e Proteção.

Classe de Prestígio

A classe de prestígio Cavaleiro do Hospital de São João de Jerusalém segue a imagem de guerreiro gerada pelos anos de guerra na Terra Santa e em outros locais do mundo, e ainda o apoio que os membros da ordem davam aos peregrinos. Os hospitalários são homens de fé, mestres em cuidar da vida, porém dispostos a tirá-la de qualquer um que ataque o rebanho cristão.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro hospitalário, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Combate Montado, Usar Armas Comuns, Usar Escudo, Investida Montada.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações, Cura 3 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: Ser um fiel seguidor da religião cristã (ou outra, conforme a adaptação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um hospitalário (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Falar Idioma (n/a), Observar (Sab), Ofícios (Int) e Ouvir (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador de Inteligência

Características de Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio cavaleiro hospitalário.

Usar Armas e Armaduras: Um hospitalário sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura (leve, média e pesada) e todos os tipos de escudo (exceto escudo de corpo).

Diagnóstico (Ext): O hospitalário recebe +2 de bônus em testes de Cura. Ele também sabe diagnosti-

Nível	BBA	For	Ref	Von	Especial	Conjuração
1	+1	+2	+0	+2	Diagnóstico, curar ferimentos leves 1/dia	+1 Nível
2	+2	+3	+0	+3	Cirurgião, ataque montado +1	---
3	+3	+3	+1	+3	Protetor dedicado +2, imunidade a doenças	+1 Nível
4	+4	+4	+1	+4	Curar ferimentos moderados 1/dia	---
5	+5	+4	+1	+4	Diplomata, resistência sagrada	+1 Nível
6	+6	+5	+2	+5	Curar ferimentos graves 1/dia, protetor dedicado +4	---
7	+7	+5	+2	+5	Vigor divino	+1 Nível
8	+8	+6	+2	+6	Curar ferimentos críticos 1/dia	---
9	+9	+6	+3	+6	Protetor dedicado +6, ataque montado +2	+1 Nível
10	+10	+7	+3	+7	Cura completa 1/dia	---

car qualquer tipo de doença, assim como perceber o estado físico de um indivíduo. Com uma ação-padrão e um teste de Cura (CD 20) ele pode avaliar a quantidade de Pontos de Vida (acima de 50%, entre 50% e 25%, abaixo de 25%), a quantidade de pontos de dano de contusão (acima de 50%, entre 50% e 25%, abaixo de 25%) e a condição física do paciente (confuso, fatigado, enjoado, envenenado, exausto, etc).

Habilidades Similares à Magia: A partir do 1º nível, o hospitalário adquire uso diário de certas magias de cura, de acordo com a tabela.

Cirurgião (Ext): O cavaleiro é treinado em artes avançadas de cura. Qualquer paciente tratado pelo hospitalário com tratamento extenso (veja a perícia Cura) recupera uma quantidade adicional de Pontos de Vida por dia igual ao nível do hospitalário na classe de prestígio.

Ataque Montado (Ext): O hospitalário recebe o bônus indicado nas jogadas de ataque e dano quando estiver montado e utilizando espada ou lança para atacar.

Protetor Dedicado (Ext): O hospitalário recebe um bônus em suas jogadas de ataque e dano quando está batalhando para defender protegidos, peregrinos e doentes.

Imunidade a Doenças (Ext): O hospitalário torna-se imune a doenças, inclusive as sobrenaturais e mágicas.

Diplomata: O hospitalário aprendeu muito em suas viagens e tornou-se um mestre na arte do conhecimento e da diplomacia. Ele recebe um +2 de bônus em testes de Diplomacia, Conhecimento (história) e Conhecimento (religião).

No 10º nível, o bônus é aprimorado para +4.

Resistência Sagrada (Sob): O hospitalário tem a proteção de Deus para poder cuidar dos doentes e cansados que buscam ajuda nos hospitais da ordem. Ele recebe +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude.

Vigor Divino (Sob): O hospitalário é fortalecido por Deus para ser incansável em seus trabalhos. Qualquer situação ou efeito que provoque exaustão o deixa meramente fatigado. Qualquer efeito que o deixaria fatigado é ignorado. Ele também adquire +8 de bônus em testes de Constituição para resistir à fome, sede e falta de sono.

Conjuração: Quando um hospitalário atinge um nível ímpar na classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino original – a classe usada para atender ao pré-requisito da classe de prestígio. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um hospitalário, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

templários, mas com uma cruz negra em vez da vermelha. A partir desse ponto, a identificação com os hospitalários já havia se perdido. Os teutônicos formariam uma ordem exclusivamente militar, perdendo as características de atender aos doentes e necessitados.

A sede dos teutônicos mudou-se da Terra Santa para Veneza depois da queda de Acre, o último reino franco no Oriente. Anos depois, a nova base seria nas terras germânicas, mais precisamente em Marienburg. Antes disso, a ordem já havia mudado seus principais objetivos. Não seriam mais um grupo de cavaleiros dedicado a proteger a Terra Santa, mas sim guerreiros implacáveis encarregados pelo papa Gregório IX de converter os infiéis da Prússia. Em 1229, o papa emitira uma bula que entregava aos teutônicos as terras da Prússia desde que lutassem contra os pagãos naquele território.

Os Teutônicos

Os cavaleiros teutônicos compunham uma ordem religiosa alemã, formada ainda nos anos de 1190 para atender aos interesses germânicos na Terra Santa. Sua origem estava em um hospital dedicado à Virgem Maria, o que até certo ponto os identificava com os hospitalários. A ordem só foi reconhecida em 1199, quando recebeu uma regra e o direito de utilizar o manto branco dos





Nível	BBA	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Sobrevivência nos ermos, ataque montado +1, conhecimento lingüístico
2	+2	+3	+0	+0	Inimigo dos pagãos, intimidação teutônica 1/dia
3	+3	+3	+1	+1	Carga! 1/dia, redução de dano 1/-
4	+4	+4	+1	+1	Intimidação teutônica 2/dia
5	+5	+4	+1	+1	Ataque montado +2
6	+6	+5	+2	+2	Intimidação teutônica 3/dia, redução de dano 2/-
7	+7	+5	+2	+2	Carga! 2/dia
8	+8	+6	+2	+2	Intimidação teutônica 4/dia
9	+9	+6	+3	+3	Redução de dano 3/-
10	+10	+7	+3	+3	Ataque montado +3, intimidação teutônica 5/dia

A batalha da ordem foi cruel. Milhares de pessoas morreram massacradas pelos constantes ataques. Eram forçadas a se converterem e se tornarem servas no Estado teocrático formado pelos cavaleiros. A luta implacável dos teutônicos contra os pagãos rendeu-lhes a fama de guerreiros cruéis que perdurou durante séculos. Mesmo com a integridade questionada, ninguém nunca duvidou de sua capacidade como guerreiros.

As Regras da Ordem

A regra dos cavaleiros teutônicos era parecida com a dos hospitalários, porém assumiu um tom mais militar. Suas normas eram as mesmas dos templários.

Adaptando

A violência dos teutônicos os aproxima de deuses como Hextor no mundo-padrão de *D&D*. Provavelmente o nome teutônicos precise ser mudado. A Armada de Hextor é uma boa opção.

Em *Forgotten Realms*, poderiam ser servos de Tempus ou Bane, mestres da guerra ou da tirania que lutariam contra os inimigos das respectivas divindades (substituindo os pagãos).

Classe de Prestígio

A classe de prestígio do cavaleiro Irmão da Casa Alemã de Santa Maria de Jerusalém é baseada tanto na imagem quanto na história do impiedoso cavaleiro alemão que lutava contra os pagãos no norte da Europa.

É para homens rígidos e bravos, que colocam a fé, a conquista e a guerra acima de qualquer outro sentimento enquanto avançam no campo de batalha.

Dado de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro teutônico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Combate Montado, Usar Armas Comuns, Usar Escudo, Investida Montada.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações, Intimidação 3 graduações.

Especial: Ser um fiel seguidor da religião cristã (ou outra, conforme a adaptação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro teutônico (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int),

Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio cavaleiro teutônico.

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro teutônico sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura (leve, média e pesada) e todos os tipos de escudo (exceto escudo de corpo).

Sobrevivência nos Ermos (Ext): Os teutônicos são treinados para sobreviverem nos ambientes inóspitos do norte da Europa, lutando nas florestas e vilas pagãs. Recebem +2 de bônus em testes de Observar, Ouvir e Sobrevivência em regiões de montanhas e florestas frias e temperadas.

Esse bônus aumenta para +4 no 8º nível.

Ataque Montado (Ext): O teutônico recebe o bônus indicado nas jogadas de ataque e dano quando estiver montado e utilizando qualquer arma de combate corpo a corpo (com exceção de ataques desarmados).

Conhecimento Lingüístico: O contato do cavaleiro com outras culturas permite conhecer o idioma dessas pessoas. No 1º nível, o cavaleiro teutônico recebe um idioma adicional.

Inimigo dos Pagãos (Ext): Esses cavaleiros são conhecidos por perseguirem seus inimigos, os pagãos do norte europeu. Um teutônico recebe +2 de bônus em testes de perícias que envolvam seus inimigos. Da mesma forma, recebe +2 de bônus em jogadas de ataque e dano.

Intimidação Teutônica (Ext): A fúria guerreira dos teutônicos pode causar uma impressão tão grande nos inimigos que os impede de atacar. Como uma ação livre, ele pode usar a perícia Intimidação para deixar um adversário paralisado de receio ou pavor. Caso seja bem-sucedido no teste, o inimigo ficará pasmo durante 1 rodada e abalado durante 1 minuto.

Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia para cada dois níveis na classe de prestígio, de acordo com a tabela. Um adversário só pode ser afetado por Intimidação Teutônica uma vez por encontro.

Carga! (Ext): O cavaleiro montado pode avançar em uma carga poderosa contra os inimigos. Caso o cavaleiro teutônico use a manobra Investida estando montado, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Redução de Dano (Ext): O cavaleiro teutônico recebe Redução de Dano 1/- a partir do 3º nível da classe de prestígio, aumentando para 2/- no 7º nível e para 3/- no 10º nível. Essa habilidade é capaz de reduzir o dano a 0, mas nunca a um valor negativo (ou seja, o personagem nunca recupera Pontos de Vida dessa forma).

Cavaleiros Muçulmanos

Os cavaleiros muçulmanos eram conhecidos por sua velocidade. Era uma característica que permitia suplantar a força de ataque dos francos, baseada na cavalaria pesada que tinha como principal função atacar alvos estáticos e quebrar-lhes a resistência. Quando os muçulmanos lutavam, usavam armas leves e cavalos pequenos, fatores de velocidade que davam oportunidade de utilizar estratégias como a da fuga simulada. Um grupo de cavaleiros finge a retirada e leva os inimigos à perseguição, sem que estes percebam que serão flanqueados e totalmente cercados pelas forças muçulmanas.

O ribat foi uma das conhecidas fortalezas muçulmanas. Era uma espécie de convento nas fronteiras das terras islâmicas para onde os guerreiros se retiravam para se purificar e lutar para proteger suas terras. Está descrito no Corão como um lugar onde se reúnem as montarias com vistas a uma expedição armada. Os homens que para ali se retiram são chamados murabitun (plural de murabit).

Um outro típico guerreiro muçulmano era o cavaleiro turco. Ele era temido por sua habilidade de atirar montado. Costumava ser utilizado para atirar o inimigo, dando ataques rápidos com sarivadas de flechas e depois fugindo. Os oponentes que se enfureciam e perseguiam o turco eram emboscados e mortos.

Regra

Os cavaleiros muçulmanos devem se-

guir todas as regras do Corão para se aperfeiçoarem espiritualmente e mostrarem sua submissão a Alá. Entre essas regras, as principais são os Cinco Pilares do Islã:

- * Declarar sua fidelidade a Maomé, recitando "*Não há outra divindade senão Alá e Maomé é seu Profeta*".
- * Orar cinco vezes ao dia voltado para Meca.
- * Exercer a caridade, doando esmolas aos pobres e necessitados.
- * Praticar o jejum durante o mês do Ramadã.
- * Peregrinar pelo menos uma vez na vida para Meca.
- * A Jyhad ou Guerra Santa seria tida como um pilar do Islã posteriormente, apesar de nunca aceita plenamente por todos os muçulmanos, principalmente aqueles de tendência mais pacífica. Ela seria o empenho em lutar contra o infiel,





aquele que não se submete a Alá. Outro significado de Jyhad seria a luta interna contra os próprios sentimentos ruins, como orgulho, avaria e os vícios.

Adaptando

Os cavaleiros muçulmanos poderiam ser adaptados nos aspectos mais variados. Nas histórias das cruzadas eles são sempre vistos como os infiéis que ocupam o espaço sagrado de uma verdadeira religião. Talvez sejam apenas guerreiros de um povo que segue o mesmo deus, como Pelor ou Heironeous. Uma religião pode ter várias facções ou grupos que disputam entre si, exatamente como acontece na Terra. Seria interessante aproveitar esses conflitos religiosos utilizando as classes de prestígio e suas motivações.

Em *Forgotten Realms*, poderiam ser seguidores de Kelemvor ou Sêlune ou Kossuth vivendo em Anau-roch. Obviamente, não precisam ser guerreiros apenas do deserto, podendo ser adaptados para qualquer região como seguidores de deuses leais neutros ou bondosos. Os infiéis com quem batalham poderiam ser os respectivos inimigos de suas divindades.

Classe de Prestígio

O cavaleiro muçulmano aqui descrito foi construído para ser um cavaleiro ágil e rápido, justamente aquele que infernizava os pesados e desorganizados cavaleiros cristãos (com exceção dos templários, que foram a salvação dos cruzados nesse aspecto). É um homem cuja fé mantém sua espada em riste e o une a seus companheiros nas situações mais adversas.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro muçulmano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Combate Montado, Usar Armas Comuns, Usar Escudo, Investida Montada, Especialização em Combate.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações.

Especial: Ser um fiel seguidor da religião muçulmana (ou outra, conforme a adaptação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro muçulmano (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência

Características de Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio cavaleiro muçulmano.

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro muçulmano sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias, e todos os tipos de escudo (exceto escudo de corpo).

Corrida (Ext): O cavaleiro muçulmano possui cavalos mais rápidos e um treinamento especial para a velocidade. Essa é sua grande vantagem sobre os cavaleiros cristãos. O deslocamento básico da montaria que cavalga é aumentado em 9 metros.

Cavaleiro Religioso: O cavaleiro muçulmano é um estudioso dos ensinamentos de Alá e um destemido guerreiro do deserto. Ele recebe +2 de bônus em testes de Conhecimento (religião) e Intimidação. Ele também recebe +2 de bônus em testes de Sobrevivência em terrenos desérticos ou áridos.

Gritos de Guerra (Ext): O cavaleiro muçulmano conhece o Corão e apóia-se nele para lutar contra os infiéis. Bradando gritos de guerra, ele inflama a moral dos seguidores

Nível	BBA	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Corrida, cavaleiro religioso, gritos de guerra +1
2	+2	+3	+0	+0	Finta aprimorada, ataque montado +1, implacável +1
3	+3	+3	+1	+1	Atacar infiel 1/dia
4	+4	+4	+1	+1	Gritos de guerra +2
5	+5	+4	+1	+1	Implacável +2, resistência à magia
6	+6	+5	+2	+2	Atacar infiel 2/dia, ataque montado +2
7	+7	+5	+2	+2	Gritos de guerra +3
8	+8	+6	+2	+2	Ataque rápido, implacável +3
9	+9	+6	+3	+3	Atacar infiel 3/dia
10	+10	+7	+3	+3	Ataque montado +3, gritos de guerra +4

de Alá. Gritos de Guerra concede +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de Encantamento e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano. Para ser afetados, os aliados precisam ouvir o cavaleiro muçulmano (que também recebe os bônus). Sob os demais aspectos, Gritos de Guerra funciona como a habilidade *inspirar coragem* do bardo.

Finta Aprimorada (Ext): O cavaleiro muçulmano adquire o talento Finta Aprimorada como talento adicional. Caso já o tenha adquirido, escolha outro na lista de talentos adicionais do guerreiro.

Ataque Montado (Ext): O cavaleiro muçulmano recebe o bônus indicado nas jogadas de ataque e dano quando estiver montado e utilizando qualquer arma de combate corpo a corpo (com exceção de ataques desarmados).

Implacável (Ext): O cavaleiro muçulmano acostumou-se a lutar contra vários inimigos de uma vez. Ele ganha um número de ataques de oportunidade adicionais, de acordo com a tabela.

Atacar Infiel (Sob): O cavaleiro brada versos do Corão enquanto investe contra os infieis. Uma vez por dia, o cavaleiro muçulmano pode realizar um ataque potente contra um infiel usando um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (caso positivo) na jogada de ataque, causando 2 pontos de dano adicionais para cada nível de cavaleiro muçulmano. Essa habilidade só funciona contra infieis (não-muçulmanos). Se o cavaleiro muçulmano, acidentalmente, atacar um fiel com essa habilidade, ela não surtirá efeito. Além disso, o cavaleiro muçulmano perderá o

uso desta habilidade até que realize uma oração de penitência (1 hora de duração).

O cavaleiro muçulmano adquire usos adicionais desta habilidade no 6º e 9º níveis.

Ataque Rápido (Ext): O cavaleiro muçulmano força sua montaria para correr ao realizar um ataque. Ele pode percorrer o seu deslocamento completo e realizar um ataque. A montaria usada pelo cavaleiro não pode possuir carga acima de leve ou estar usando armadura para utilizar essa manobra.

Resistência a Magia (Sob): O cavaleiro muçulmano recebe a bênção de Alá contra as artes mágicas. A partir do 5º nível, ele adquire Resistência à Magia igual a 11 + o dobro do seu nível nessa classe de prestígio.

Assassino Ismaelita

A Ordem dos Assassinos foi fundada em 1090 por Hassan Sabbah. O fundador pertencia um grupo de dissidentes do Islã conhecidos como ismaelitas. A crença dos ismaelitas era derivada do xiismo, portanto acreditavam que os muçulmanos deveriam seguir a liderança dos imãs descendentes de Ali, um dos califas que se casou com uma das filhas de Maomé. Para os ismaelitas, a descendência teria acabado no sétimo imã e esse número estaria associado com muitas de suas crenças esotéricas.

Hassan criou uma seita baseada no islamismo, mas com fins de guerra. Baseados em Alamut, os assassinos se tornariam um

grupo poderoso que traria terror ao Oriente Médio pelos assassinatos públicos que cometiam. A ordem recebeu o nome devido às acusações de que usavam o haxixe ou *Hashishiyun* antes dos ataques. Utilizam tipicamente um manto branco com um cordão vermelho em volta da cintura. Tinham a fidelidade ao Velho da Montanha, o líder da ordem, como um dos pontos máximos a serem seguidos na crença esotérica, além dos princípios do Islã.

Regra

Os assassinos seguem os pilares do Islã como os cavaleiros muçulmanos, com apenas uma modificação – sua fidelidade ao líder da ordem:





- * Declarar sua fidelidade a Maomé, recitando "Não há outra divindade senão Alá e Maomé é seu Profeta".
- * Orar cinco vezes ao dia voltado para Meca.
- * Exercer a caridade, doando esmolas aos pobres e necessitados.
- * Praticar o jejum durante o mês do Ramadã.
- * Peregrinar pelo menos uma vez na vida para Meca.
- * A Jyhad ou Guerra Santa, isto é, lutar contra os infiéis.
- * Total obediência ao imã da ordem.

Adaptando

Os ismaelitas não são como a classe de prestígio assassino de D&D. Eles não matavam apenas às escondidas, mas também como terroristas, atacando subitamente no meio do público. Pessoas importantes como Conrado, que disputou poder com Ricardo Coação de Leão na Terra Santa, foram assassinadas assim. É importante notar a fidelidade religiosa do culto e não vê-los como um grupo de pervertidos que matam por prazer ou apenas por dinheiro. Os ismaelitas tinham motivações na maioria das vezes religiosas, mas que não deixavam de ser políticas também, visto a mistura sempre típica do islamismo com o Estado.

Seria interessante colocá-los como um grupo especial a serviço de Nerull, ou como um culto da morte especializado em servir o deus Wee Jas, ou um grupo de assassinos místicos voltados para a religião ou até mesmo seguidores de Vecna, como grandes guardiões dos segredos.

Em *Forgotten Realms*, os ismaelitas poderiam ser um culto especial de Cyric ou Bane. Mas os assassinos eram um grupo de religiosos fervorosos, portanto também poderiam servir deuses neutros como Helm ou Kelemvor.

Classe de Prestígio

A classe de prestígio assassino ismaelita é para guerreiros e homens de fé dispostos a lutar e morrer por uma causa. Ele ataca e se sacrifica em público para provar sua fé e usa métodos furtivos e até considerados pouco honrados pelos cavaleiros para levar sua causa à vitória.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um assassino ismaelita, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Combate Montado, Usar Armas Comuns, Usar Escudo, Investida Montada, Especialização em Combate.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações.
Especial: Ser um fiel seguidor da religião muçulmana (ou outra, conforme a adaptação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro mulçumano (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador de Inteligência

Características de Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio assassino ismaelita.

Usar Armas e Armaduras: Um assassino ismaelita sabe usar todas as armas simples e comuns, e armaduras leves.

Ataque Furtivo: Igual à habilidade de classe de mesmo nome do ladino.

Ataque Mortífero (Ext): O assassino ismaelita pode realizar um ataque extremamente brutal contra um adversário com iniciativa inferior. Essa habilidade pode ser usada apenas no primeiro ataque feito na primeira rodada de qualquer combate.

Nível	BBA	For	Ref	Von	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Ataque mortífero, ataque furtivo +1d6, dons de assassino
2	+2	+0	+3	+0	Arma escondida, dons de assassino (<i>silêncio</i>), esquiva aprimorada +1
3	+3	+1	+3	+1	Guerreiro religioso, implacável +1
4	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6, dons de assassino (<i>alterar-se</i>)
5	+5	+1	+4	+1	Imunidade ao medo, esquiva aprimorada +2
6	+6	+2	+5	+2	Dons de assassino (<i>invisibilidade</i>)
7	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6
8	+8	+2	+6	+2	Dons de assassino (<i>invisibilidade maior</i>), esquiva aprimorada +3
9	+9	+3	+6	+3	Implacável +2
10	+10	+3	+7	+3	Ataque furtivo +4d6, dons de assassino (<i>rogar maldição</i>)

Quando realiza um Ataque Mortífero, o assassino ismaelita recebe +4 de bônus em sua jogada de ataque e soma o seu nível nesta classe de prestígio ao dano. Alvos imunes a ataques furtivos ou a sucessos decisivos são imunes a Ataques Mortíferos.

O Ataque Mortífero só pode ser realizado com uma adaga. Assassinos ismaelitas de 5º nível ou superior podem utilizar espadas longas, cimitarras ou sabres.

Dons de Assassino: O assassino ismaelita aprende diversas técnicas mundanas e esotéricas, de forma a se aproximar de sua presa e cometer o assassinato.

No 1º nível, ele recebe +2 de bônus em testes de perícias de Blefar e Disfarce. Esse bônus aumenta para +4 no 6º nível e +6 no 10º nível. Essa é uma habilidade extraordinária.

Além disso, o assassino ismaelita tem a habilidade de conjurar as ma-

gias entre parênteses uma vez por dia como habilidades similares à magia.

Arma Escondida (Ext): O assassino ismaelita recebe um bônus em testes para esconder suas armas equivalente ao seu nível na classe de prestígio.

Esquiva Aprimorada (Ext): O assassino ismaelita domina técnicas de esquiva. Ele recebe um bônus aprimorado pelo talento Esquiva, de acordo com a tabela. Pode escolher distribuir esses pontos adicionais contra diversos inimigos ou contra apenas um adversário.

Exemplo: Abdul-Ahad, um assassino ismaelita de 8º nível possui Esquiva Aprimorada +3, o que lhe concede um bônus total de +4 (devido ao talento Esquiva). Caso Abdul enfrente 3 cruzados, ele pode escolher aumentar sua CA em +2 contra o primeiro cruzado, distribuindo o bônus em +1 contra os outros dois inimigos.

Guerreiro Religioso: O assassino ismaelita é um estudioso dos ensinamentos de Alá e um destemido espreitador do deserto. Ele recebe +2 de bônus em testes de Conhecimento (religião) e Intimidação. Também recebe +2 de bônus em testes de Sobrevivência em terrenos desérticos ou áridos.

Texto por:

Antonio Augusto Shaftiel
(autor de *Jyhad: Guerra Santa*)

Colaboração:
Tzimisce

Ilustrações:
Ronaldo Barata

Aguarde no site da DB e da REDERPG, web-enhancement desse artigo com a adaptação para o sistema DAEMON.

Idéias para Aventuras

- * Os templários precisam se defender de inimigos ambiciosos que decidiram averiguar violentamente se a lenda de seus tesouros é verdadeira.
- * Os templários estão encarregados de adquirir informações sobre o exército inimigo, entrando disfarçados nas cidades próximas para reunir dados. Devem tomar cuidado com outros espiões.
- * A perseguição final à ordem começou e é hora de fugir e esconder-se. Após fugas desesperadas e batalhas contra os opressores, agora os cavaleiros sabem de outros que fugiram e estão marcando um local para se reunirem. O problema é atravessar o território inimigo para chegar à reunião.
- * Após a derrocada, os templários tornam-se uma seita secreta, que precisa se esconder dos antigos inimigos e ainda lutar para manter alguns segredos dormentes. Investigadores do sobrenatural estão próximos demais de conhecimentos que não deveriam ser revelados e caberá aos templários cuidar para que a ameaça não seja desperta.



Quem é Quem:

Além do Sistema d20

Parte 2

Este artigo é uma continuação do apresentado na edição passada. Na primeira parte, examinamos *Earthdawn*, *Exalted*, *Pendragon*, *The Secret of Zir'An* e *The Shadow of Yesterday*, descrevendo brevemente seus cenários, regras básicas, destaques e onde encontrá-los. Aqui, continuaremos a examinar RPGs de fantasia diferentes do padrão d20, tanto nas regras quanto em seus cenários, fazendo suposições diferentes daquelas que originaram a "fantasia estilo *D&D*".

Warhammer

Fantasy Roleplaying

A primeira edição de WFRP foi lançada em 1984. Baseado em um wargame da inglesa Games Workshop (*Warhammer Fantasy Battles*), ele acabou por se tornar o RPG "estrangeiro" que mais vendeu nos Estados Unidos, contando com uma legião de fãs mesmo depois de ter sido abandonado por sua editora original e ter ficado sem nenhuma publicação nova por cerca de 17 anos. A segunda edição foi lançada ano passado como um esforço conjunto da Green Ronin e da Black Industries. As regras mudaram bastante, mas o espírito do jogo continua o mesmo.

O cenário de *Warhammer* é um mundo que está entre o fim da Idade Média e o início da Renascença, e cuja principal nação (onde as aventuras se passam) é inspirada no Sacro Império

Romano-Germânico. A pólvora e a imprensa foram inventadas há pouco tempo, e as cidades são campos férteis para a intriga política entre os nobres, as igrejas e os comerciantes, enquanto os camponeses trabalham até a morte sob o punho de ferro das elites. Como se isso não bastasse, há milhares de anos o mundo vem sido atormentado pelo Caos, uma força maligna capaz de corromper e causar mutações nos seres vivos. Servos das divindades caóticas se escondem nas cortes civilizadas, e criaturas horríveis travam uma guerra brutal contra as "raças boas".

Ao contrário do que acontece em outros jogos, os personagens de *Warhammer* estão bem longe de ser grandes heróis, ou campeões predestinados. O sistema de combate é brutal o suficiente para fazer qualquer um pensar duas vezes antes de sacar a espada: um personagem não sofre penalidades quando seus (poucos) pontos de vida acabam, mas a partir daí cada golpe levado é um acerto crítico, cujos efeitos são sorteados em uma tabela que vai fazer brilhar os olhos dos Mestres da "velha guarda" ou dos fãs de filmes de horror. Um personagem pode usar sua pequena reserva de Pontos de Destino para evitar o pior, mas ela eventualmente acaba. É fácil encontrar um veterano de muitas batalhas: basta procurar o tapa-olho ou a perna-de-pau. É possível que um mago veterano tenha uma aparência ainda mais peculiar, já que a magia, apesar de poderosa, carrega pesadas consequências no caso de uma falha.

As regras são baseadas em testes de porcentagem, com personagens gerados aleatoriamente. As raças "de sempre" estão disponíveis (humanos, anões, elfos e halflings), mas cada uma possui uma cultura única para o cenário. A maior inovação de *Warhammer* é o sistema de carreiras, que é meio que um híbrido entre as batidas classes de personagem e a criação por pontos. Os personagens começam com uma carreira básica, que é sorteada ou escolhida durante a criação. Cada uma oferece a chance de aumentar um conjunto específico de habilidades ou atributos com o gasto de pontos de experiência. Quando o limite máximo para aquela carreira é atingido, o personagem pode passar para outra, mais avançada. O livro básico traz cerca de 60 carreiras básicas e 50 avançadas.

Onde conseguir: O livro pode ser encomendado pela Internet ou em livrarias especializadas por cerca de US\$ 40,00.

The Riddle of Steel

Publicado pela pequena Driftwood Publishing, *The Riddle of Steel* é um RPG de fantasia que ganhou certa fama por duas coisas: seu sistema de combate ultra-realista e a mecânica dos Atributos Espirituais.

O cenário que vem com o livro básico, um mundo chamado Weyrth, não parece ser nada de muito diferente. É um mundo onde predominam os humanos, sendo que as demais raças per-

tencem à “família” das fadas e geralmente não é permitida aos jogadores. Há várias nações, a maioria inspirada em alguma cultura da Terra, e os personagens ganham bônus específicos dependendo da sua nação de origem. É um mundo perfeitamente utilizável, mas que pode ser substituído sem dificuldade por algum outro que agrade mais ao grupo.

A criação dos personagens é feita com um sistema de prioridades parecido com Shadowrun, em que o jogador distribui letras de A a F entre categorias como Classe Social, Atributos, Habilidades e outros (ser capaz de usar magia é uma das opções da categoria “Raça”). Os testes fora do combate são feitos rolando-se um número de d10 igual ao atributo de um personagem contra uma dificuldade igual ao seu nível de habilidade (ou seja, personagens mais habilidosos possuem números *menores* em suas habilidades).

Há também os Atributos Espirituais, que representam as crenças, convicções e paixões de um personagem. Eles são comprados com uma quantidade fixa de pontos durante a criação, independente do sistema de prioridades, e adicionam seu nível ao número de dados lançados em qualquer teste que envolva os ideais que eles representam. Um personagem com muita Fé em certa divindade poderia ganhar um bônus substancial quando for defender seu templo contra um ataque de bárbaros. Os Atributos Espirituais aumentam quando um personagem age de forma condizente com eles, e diminuem quando são contrariados. Além disso, eles também têm a função de pontos de experiência no jogo, de forma que um personagem de *The Riddle of Steel* evolui por seguir seus ideais, e não necessariamente por lutar muito.

Isso, por sinal, é ótimo, já que o sistema de combate do jogo é mais mortal do que o de *Warhammer* (veja o anterior). Qualquer arma pode matar, e tem grande chance de fazê-lo no primeiro golpe. Cada rodada começa com uma série de decisões estratégicas, em que os dois inimigos que se enfrentam escolhem suas manobras de ataque e defesa e alocam dados para elas. Quando alguém acerta o ataque, o dano é calculado a partir da força do atacante, do tipo de arma que

ele usa e da resistência e armadura do alvo. Esse total, em vez de ser subtraído de uma reserva de “pontos de vida”, é usado como referência em uma grande série de tabelas para determinar o que aconteceu ao alvo, levando em conta onde foi o golpe e qual o tipo da arma. Os resultados são dados em termos de dor, choque e perda de sangue, e geralmente significam que a infeliz vítima está morta ou a caminho da morte.

Onde encontrar: *The Riddle of Steel* pode ser encomendado diretamente do site da editora (www.theriddleofsteel.net/) por cerca de US\$ 35,00. Seus vários suplementos podem ser encomendados em PDF, mas o livro básico existe apenas em forma impressa. No site também é possível baixar uma versão demo do jogo, com 41 páginas.

Ars Magica

Ars Magica não é desconhecido do público brasileiro, e inclusive já deu as caras por aqui em uma versão pela editora Dunamazon, que ficou famosa por sua tradução deficiente. Em 2004, o jogo ganhou sua quinta edição, que trouxe várias melhorias nas regras.

Apesar do “upgrade”, *Ars Magica* continua essencialmente o mesmo: o cenário é a Europa Mítica, uma versão da nossa Europa medieval em que as crenças e mitos da época são comprovadamente verdadeiros: fadas nas florestas, dragões nas montanhas, demônios no Inferno e anjos no Céu. O grupo de jogadores encarna uma Convenção de magos membros da Ordem de Hermes, a principal organização mágica da Europa. O grupo joga no estilo “troupe”, com cada jogador criando um Mago, um Companheiro (pessoa importante e habilidosa, mas que não usa magia) e um número variável de Groggs, que são personagens secundários – guardas, cozinheiros, etc. Em cada sessão, um jogador pode escolher interpretar o Mago ou o Companheiro (o controle dos Groggs é coletivo), de forma a participar das aventuras mesmo quando o mago está trancado no laboratório estudando.



Warhammer



The Riddle of Steel



Ars Mágica



Fireborn



Como o avanço do tempo é dividido em estações, é possível que uma dada campanha cubra décadas de tempo de jogo com as aventuras propriamente ditas ocorrendo apenas três meses em cada ano, com os outros nove devotados a atividades como estudo, pesquisa mágica e a administração da Convenção em si.

O sistema é baseado na rolagem de um d10, à qual se soma uma série de bônus dependentes da situação para superar uma dificuldade estipulada pelo Mestre. Essa também é a base do sistema de magia, muito aclamado e imitado desde sua introdução, em 1980. A habilidade de um mago é medida por seus níveis nas técnicas herméticas, representadas por cinco verbos e dez substantivos, que são combinados para gerar um número imenso de efeitos em potencial. A magia pode ser espontânea, formulada ou ritual, em ordem crescente de poder e decrescente de velocidade, e em geral os magos não sofrem com limitações artificiais impostas pelo sistema em nome do equilíbrio. Um mago com tempo suficiente para se preparar pode fazer quase qualquer coisa, e essa é a intenção dos autores.

As maiores mudanças nesta edição ficam por conta das vantagens e desvantagens, que tiveram sua estrutura de custos bastante modificada, e no sistema de combate, que sofreu a já tradicional revisão completa entre uma edição e outra, e parece ter se tornado usável em sua encarnação mais recente. A resistência à magia fornecida pela Palma Mágica dos magos também ficou muito mais poderosa, para que seu efeito em jogo seja o mesmo descrito no cenário.

Onde encontrar: O livro básico da quinta edição pode ser encomendado pela Internet ou em lojas especializadas por cerca de US\$ 35,00. O livro básico da quarta edição foi disponibilizado como um download gra-

tuito pela Atlas Games no site www.rpgnow.com.

Fireborn

Ao escutar a palavra “fantasia”, a maioria já supõe o “medieval” automaticamente: castelos, dragões, guerreiros de armadura e magos de roupão. *Fireborn* tem dragões, mas as semelhanças acabam aí. Este é um jogo de fantasia urbana, um gênero que quase não tem representantes no Brasil. Jogos como *Vampiro*, *Crepúsculo* e *Trevas* passam perto, já que são situados na Terra dos dias de hoje e possuem elementos sobrenaturais, mas há diferenças fundamentais na forma como esses elementos são vistos. A fantasia urbana geralmente se concentra mais em temas de exploração e descoberta, e ocasionalmente no heroísmo e no combate às forças do mal.

Em *Fireborn*, os jogadores interpretam seres humanos que lentamente descobrem ser as reencarnações de dragões que assumiram forma humana há milhares de anos, para evitar a extinção no apocalipse que findou a Era Mítica da Terra. Conforme suas memórias voltam, os mesmos monstros subterrâneos que quase destruíram o mundo no passado preparam-se para retornar.

A grande sacada do jogo é que cada personagem possui duas fichas, uma descrevendo sua forma humana no presente, e outra para o dragão original durante a Era Mítica, que lembra bem mais um cenário de fantasia tradicional. Esta segunda é utilizada em cenas de flashback, nas quais os personagens se lembram de suas vidas passadas.

A ficha possui quatro atributos, com os nomes dos elementos clássicos (Fogo, Água, Terra e Ar). Em situações calmas, os testes são realizados de acordo com o já conhecido sistema “Atributo + Habilidade, conte os sucessos”. Quando uma luta começa, as habilidades passam a dizer quantos dados po-

dem ser “desviados” dos outros atributos para melhorar o teste feito com um atributo principal (que varia de acordo com a natureza do teste). Isso quer dizer que, se você realiza um ataque concentrado, sua defesa contra o próximo ataque do inimigo pode ser prejudicada, ou vice-versa. Existem várias regras para estilos de combate, o que torna as lutas neste jogo similares àquelas de um filme de John Woo ou, nos níveis mais altos de poder, à Matrix.

Os personagens em forma humana começam com uma forma básica de telepatia entre os membros do grupo, e com a possibilidade de aprender a lançar magias. Os dragões originais, é claro, são imensamente mais poderosos, começando com várias magias e poderes inatos condizentes com sua natureza. Conforme a campanha se desenrola, os dragões reencarnados podem ganhar acesso a alguns poderes de sua forma original.

Os elementos do cenário são variados, possibilitando desde aventuras de fantasia mais tradicional a conspirações modernas ao estilo “Arquivo X”.

Onde encontrar: *Fireborn* vem em dois livros, um para os jogadores e outro para os Mestres. Em versão impressa, cada um custa cerca de US\$ 30,00. A versão PDF está disponível na DriveThruRPG (www.drivethrurpg.com) por US\$ 29,00 cada.

Conclusão

Esta segunda parte de “Quem é Quem: Além do Sistema d20” encerrou o rol de sistemas de fantasia que gostaríamos de mostrar. Na próxima, começaremos a abordar alguns jogos de ficção científica, um gênero que faz muita falta no Brasil.

Texto por:
Ubiratan Pires Alberton (Bira)
(Equipe REDERPG)

Servos do Destino (ou do Mestre)

Muitas das melhores histórias que conhecemos são marcadas pela presença de antigas profecias, enigmáticos oráculos ou terríveis visões do futuro envolvendo o protagonista e seus aliados. *Wheel of Time*, *Senhor dos Anéis*, *Dragonlance* e diversos outros romances de fantasia usam e abusam desse elemento inerente às nossas crenças para tornar as histórias maiores e mais dramáticas.

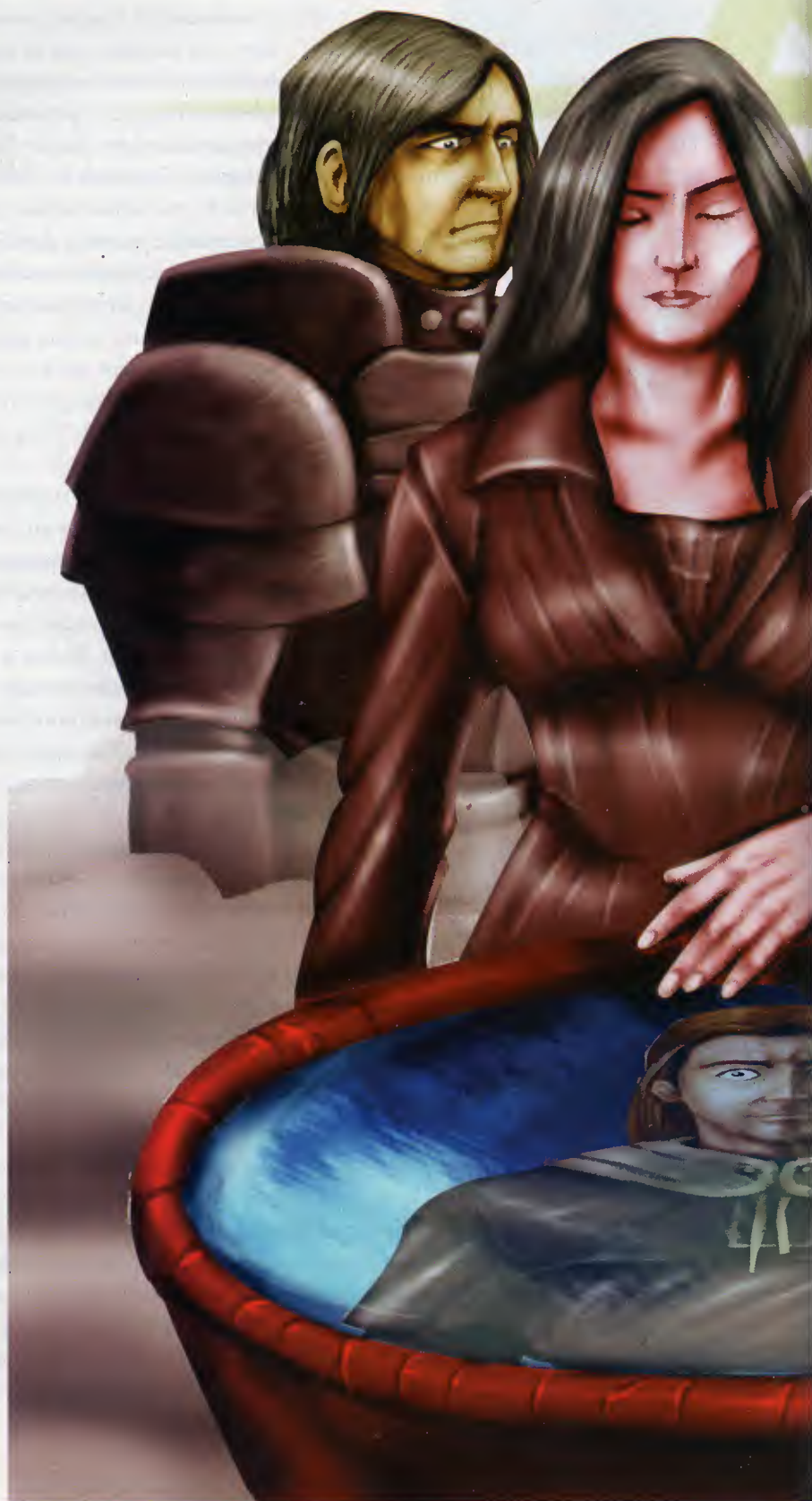
O objetivo deste artigo é revisar algumas dicas básicas sobre como usar profecias e visões na vida dos personagens dos jogadores sem perder o controle da história.

Adivinhando Adivinhações

Desde as mais banais adivinhações (*"Por qual porta devo seguir, direita ou esquerda?"*) até as mais grandiosas previsões (*"O Rei há de surgir quando os dois sóis forem um"*), é difícil resistir ao charme e à mística ligada a profecias. Todo RPG de fantasia hoje em dia possui uma ou várias habilidades sobrenaturais envolvendo adivinhações. Mesmo cenários mais modernos ou de alta tecnologia – como *Star Wars* – não escapam de médiuns e videntes.

O caso é que estamos falando de RPG, um jogo cuja essência é o improviso e a interferência dos jogadores na história (Será mesmo? Aguarde mais a dizer sobre isso futuramente). Por isso é que qualquer tentativa de estabelecer um futuro fixo costuma ser encarada como problemática por Mestres. Além de que alguns jogadores não gostam da ideia ter o "final" da aventura definido.

Uma maneira de tornar as coisas mais fáceis para o Mestre é dividir os tipos prováveis de adivinhações que aparecem em uma aventura. Sem levar em conta nenhum sistema de regras, podemos definir três tipos básicos de previsões, que chamaremos de adivinhações mecânicas, de aventura e de campanha



(essas últimas serão tratadas em uma seção separada, mais adiante).

As adivinhações mecânicas seriam aqueles pequenos poderes de uso bem limitado que indicam estatísticas de adversários ou a existência de perigos imediatos ou logo à frente. Por exemplo: um senso de perigo, magias que detectam intenções malignas ou que permitem ver o que existe além de uma parede ou porta.

A melhor coisa que o Mestre pode fazer é simplesmente deixar os jogadores utilizarem esses recursos dos seus personagens sem maiores preocupações. O maior efeito dessas habilidades é fornecer uma chance de se preparar para o próximo desafio. Inclusive, o Mestre é encorajado a aumentar o nível de dificuldade dos encontros de forma que o uso desses poderes se mostre essencial para a vitória dos personagens dos jogadores. Devido ao fato de alguns grupos negligenciarem essa opção, o Mestre tem aqui maior liberdade. Se ele criar aventuras nas quais essas habilidades se mostrem secundárias, a tendência dos jogadores será deixá-las de lado.

Em seguida temos as adivinhações de aventuras, como o poder de ver locais distantes ou de descobrir segredos de PdMs, assim como qualquer

habilidade que permita aos jogadores “pular” desafios e chegar diretamente ao fim da aventura. Um exemplo é a clássica adivinhação do clérigo que permite descobrir quem é o assassino do rei. A primeira coisa que o Mestre deve fazer é conhecer as limitações dos poderes divinatórios do grupo e saber se existem contrapoderes capazes de deturpá-los ou anulá-los. Não há grandes segredos aqui; criar uma aventura que leve em conta o uso dessas habilidades ainda é o meio mais eficaz (e justo com os jogadores).

Há uma maneira de ensinar cautela e estratégia a jogadores que abusam de adivinhações. Use as próprias adivinhações para levá-los a uma conclusão errada (como no filme *Minority Report*). Por exemplo, se um personagem possui psicometria (a habilidade de ler impressões psíquicas deixadas em objetos), deixe que descubra que o assassino é o principal cavaleiro do rei. Mas, na verdade, ele pode ser apenas alguém que se parece com o cavaleiro. O assassino pode ser um metamorfo ou um ilusionista (quem sabe seja o próprio cavaleiro, mas dominado mentalmente pelo verdadeiro assassino). Em resumo, faça de forma que, se os jogadores tirarem conclusões precipitadas, acabem acusando a pessoa errada. Faça com que eles

Sistemas Pró-Destino

Como sempre, alguns RPGs são mais apropriados para aventuras envolvendo profecias e escolhidos. Normalmente são sistemas que dão um controle do destino do personagem ao jogador, como *7th Sea*, *Adventure!*, *Castelo Falkenstein*, *Legend of the Five Rings* e *Star Wars d6*.

Quase todo RPG possui regras variantes úteis para esse tipo de história. Vários jogos d20 usam Pontos de Ação (como o *Unearthed Arcana*) ou regras de sorte (como o *Book of Roguish Luck* ou o *Advanced Gamemaster's Guide*). As vantagens e regras cinematográficas de sistemas como *GURPS* e *OPERA* também são perfeitas para essas campanhas.

realmente investiguem, que se esforcem para vencer o desafio. Estalar os dedos e receber a resposta nunca deve ser uma opção.

Quanto ao caso de adivinhações que envolvem respostas complexas, existem algumas regras que podem ser úteis:

Primeiro: seja verdadeiro, mas não detalhista.

Não trapaceie. Se os personagens dos jogadores conseguiram alcançar um vidente ou possuem o poder certo, eles merecem que você faça a sua parte como Mestre. Contudo, não forneça detalhes. Dê como resposta o mínimo necessário (note que isso não quer dizer “fale o mínimo necessário”; às vezes uma resposta curta em meio a uma frase maior fica perfeito). Por exemplo, se perguntarem em uma campanha medieval a um deus celestial como matar um demônio vulnerável à prata, uma boa resposta seria: “*Coragem e destemor guiarão a Espada Prateada contra o coração das trevas*”.

A frase pode significar várias coisas. Talvez realmente só uma espada de prata (que pode ser o símbolo sagrado do deus) realmente funcione; talvez ela deva ser usada para trespassar o coração do demônio em específico (caso contrário, a criatura regeneraria); ou talvez o demônio tenha arrancado seu próprio coração e o escondido (assim, o grupo deve achar o coração).

Segundo: não responda além do que foi perguntado.

Se os personagens perguntarem como deter o demônio do exemplo acima, algo como “*Círculo e pó, sob os cânticos da magia, não de barrar mais do que portões e muralhas*” – o que significa que um círculo mágico pode segurar o demônio. Note que os personagens não perguntaram como matar o demônio. Mesmo que a aventura tenha esse obje-

tivo, só dê ao grupo aquilo que foi perguntado.

Terceiro: não importa a resposta, seja divertido.

O maior segredo para se lidar com adivinhações não é dar respostas, é dar ganchos. Uma boa adivinhação não soluciona a aventura, mas a faz seguir em frente com novos desafios. Ambas as adivinhações dadas anteriormente reforçam o clima de fantasia da aventura e fazem os personagens adquirirem novos objetivos.

Caso os personagens teimem em querer respostas prontas, entregue eles mais ganchos, até que se vejam em um círculo sem fim. Por exemplo, se ainda no caso do demônio eles perguntarem, após a primeira frase, se somente uma espada de prata pode destruir a fera, responda: “*O caminho dos descrentes é aberto, mas um fiel seguidor de XXX (insira o nome do deus) para ele não se curva*”. Essa frase pode significar que qualquer atma de prata funcionará, mas que o deus do clérigo exige que seu seguidor mostre respeito ao símbolo sagrado de sua religião. Descumprir a adivinhação pode inclusive amaldiçoar o personagem responsável (algo bem comum em lendas e antigas profecias).

Essas três regras dependem de um raciocínio rápido ou de um bom planejamento por parte do Mestre. Se a idéia de inventar frases misteriosas no meio do jogo não lhe agrada, tome um pouco de tempo antes da aventura e pergunte-se que perguntas você faria se fosse colocado no lugar dos jogadores. Você pode não acertar todas, mas terá um bom conjunto de frases e poderá alterar facilmente uma resposta para usá-la caso os jogadores façam perguntas novas. Após um ou dois exemplos de adivinhações assim, seus jogadores devem aprender a não tratar levianamente essas habilidades.

Um último aviso: às vezes não há por que narrar adivinhações simples. Muitas vezes uma aventura depende delas para seguir em frente. Nesse caso, não há por que usá-las como ganchos. Determinar aonde um PdM menor foi, quem matou um PdM em um encontro secundário e demais adivinhações podem muito bem ser executadas “fora de jogo”, com o Mestre fornecendo a resposta diretamente ao jogador. Contudo, as adivinhações que interagem com a história central devem receber um tratamento especial, como sugerido previamente.

Moldando profecias

Como já mencionamos, dividimos em três tipos as adivinhações que normalmente aparecem em uma aventura de RPG. Após as adivinhações mecânicas e as de aventuras, vamos entrar agora nas adivinhações de campanhas. Essa última categoria engloba as verdadeiras profecias, como as que vemos em filmes e livros. Aqui estão as previsões que servem de pano de fundo para dezenas de aventuras ou mesmo campanhas inteiras.

A primeira decisão que um Mestre deve tomar a respeito de profecias é determinar como elas funcionam no seu cenário de RPG. Existem certas histórias em que profecias são forças inexoráveis do destino e o livre-arbítrio é quase inexistente. Já em outros cenários, profecias praticamente não existem, tratando-se no máximo de manipulações ocultas por forças maiores tentando moldar o mundo.

Na série de romances *Wheel of Time*, os personagens destinados a grandes feitos são chamados de ta'veren. Esses escolhidos são verdadeiros escravos do destino. Ou eles seguem em frente ou são fadados à morte ou a cair em



trevas. Aqueles que vivem próximos a um ta'veren também têm seu destino atrelado ao escolhido. Uma das histórias mais tristes de *Wheel of Time* é justamente a de um personagem que teve sua amada morta porque em vez de seguir seu amigo ta'veren, decidiu abandoná-lo e tentar viver em paz. Como dá pra notar, em *Wheel of Time*, o destino é quase que uma maldição sobre a vida de seus heróis.

Já em *Star Wars*, Luke Skywalker vive sob a sombra de seu pai, Darth Vader. Contudo, ele é livre para escolher se deve enfrentar o pai ou se corromper como ele. Apesar de Yoda lhe dizer que o pai foi totalmente consumido pelo Lado Negro e está além da redenção, Luke consegue despertar a bondade que havia em Vader. Em *Star Wars*, existem profecias pela galáxia, mas são os feitos individuais dos heróis que moldam seus destinos e não o inverso.

Para uma campanha tradicional, uma boa dica é que o Mestre estabeleça não uma, mas várias profecias. Ou talvez a única profecia existente estabeleça múltiplos futuros. Por exemplo, no RPG *Exalted*, os videntes Siderals conseguiram prever três destinos para o mundo caso o reinado dos corruptos Solares não fosse impedido. Em dois desses futuros, o mundo seria destruído se os planos dos Siderals falhassem. Essa última opção deixa o Mestre com "saídas de emergência" para as eventuais surpresas de uma campanha.

Mesmo que o Mestre deseje fazer uma campanha envolta em uma profecia única e opressora (algo bem apropriado para cenários mais sombrios e pesados), é importante que ele mantenha essas previsões obscuras. Além de que os personagens dos jogadores podem possuir apenas partes incompletas da profecia, de forma que não conheçam todos os fatos que estão para ocorrer. Boa parte da campanha pode lidar com a busca por

manuscritos e tomos perdidos, em uma verdadeira corrida contra o tempo. Isso fora a opção de que a profecia conhecida no cenário seja uma farsa, um logro talvez patrocinado por alguma seita ou organização. A verdadeira profecia pode possuir variações importantes que devem ser mantidas em segredo para o bem de alguma nação ou raça. Novamente, essa descoberta pode ser a grande revelação da história. Se o Mestre usar com cautela essas idéias, ele pode adaptar sua profecia às necessidades da campanha à medida que os personagens dos jogadores interferem na história. Entretanto, é sempre bom ter cautela. Se a profecia apocalíptica mudar toda semana, os jogadores vão ficar sem interesse e a campanha deixará de ser tão dramática.

Narrando para os escolhidos

Outra decisão fundamental é se o Mestre irá atrelar uma profecia a um ou mais personagens. Nem toda profecia precisa estar ligada a alguém. Muitas previsões podem envolver a queda de nações ou a destruição do mundo sem mencionar o nome de um único personagem. Normalmente essas são as melhores para ser usadas dentro de um jogo. Uma variante seria mencionar alguns campeões que teriam um papel importante nos eventos da profecia. Novamente, o segredo aqui é que não há como descobrir quem é o "Chosen One" até a profecia terminar. Dessa forma, podem existir diversos pretendidos candidatos a escolhidos, mas os jogadores (e provavelmente o Mestre) só poderão ter certeza no fim da campanha. Nem precisa dizer que o filme *Matrix* é uma ótima fonte de inspiração para esse tipo de história.

O primeiro problema é se o Mestre resolve ligar a profecia a um personagem ou mais. Se esses personagens fo-

rem PdMs, deve-se tomar cuidado para que não roubem o papel de heróis dos personagens dos jogadores. Da mesma forma, o Mestre deve prever a interferência dos jogadores quando encontrarem esses escolhidos. Eles tenderão a ajudá-lo ou a enfrentá-lo? Ter essas respostas prontas poupa a maior parte da dor da cabeça. Normalmente essa opção funciona se os personagens forem personagens de pouco poder, enquanto o alvo da profecia é um grande rei ou campeão. Os personagens nessas histórias costumam ser testemunhas de grandes feitos, enquanto eles mesmos enfrentam seus próprios desafios paralelos e ajudam (ou atrapalham) de forma indireta os planos dos escolhidos da profecia. Os hobbits (principalmente Pippin e Merry) de *O Senhor dos Anéis* podem fornecer boas idéias para uma campanha interessante desse tipo.

Finalmente, chegamos à famosa situação em que os escolhidos são os próprios personagens dos jogadores. Essa opção, apesar de ser a mais complicada, é também a mais comum (e com certeza a mais divertida). Afinal, é difícil resistir à tentação de jogar com um herói predestinado a libertar o mundo, derrotar o Grande Mal e salvar a princesa (ou príncipe). O único problema é que, ao contrário de um filme ou romance, em uma partida de RPG coisas imprevisíveis podem acontecer (e normalmente acontecem). Nosso "herói predestinado" pode, por azar nos dados, virar banquete de orcs antes de sair do primeiro nível.

A primeira coisa que um Mestre deve planejar ao criar uma campanha em volta de um grupo de personagens dos jogadores "Chosen Ones" é definir o que acontece quando eles falham. A questão de azar nos dados é fácil de resolver. Da mesma forma que

em uma campanha mais realista e sombria os personagens tendem a morrer de forma leviana, o inverso ocorre em uma campanha guiada por profecias. Nessas campanhas, os personagens não são indivíduos mundanos e por isso receberam um pequeno “empurrão” do destino. O Mestre inclusive é encorajado a usar um escudo ou a manter certos testes em segredo do grupo para aumentar a tensão e permitir que coisas como falhas críticas ignóbeis não atrapalhem a história.

Além disso, estranhas coincidências ocorrem ao redor desses personagens com frequência. Coisas como a chegada súbita de aliados na hora em que os personagens seriam mortos, ou quem sabe uma poção de cura inesperada que caia da mochila de um dos orcs quando o personagem mais necessitava. Esse elemento é bastante comum em tramas envolvendo pessoas escolhidas ou predestinadas. O macete é não ficar simplesmente salvando a pele dos personagens, o que logo se tornaria óbvio e removeria a diversão do grupo. O Mestre deve seguir a mesma regra sugerida para as adivinhações e transformar cada uma dessas coincidências em um novo gancho para avançar a história. Nos exemplos dados, os aliados podem se mostrar desconfiados e trancafiar os personagens em sua fortaleza até que determinado PdM apareça (talvez um PdM com que os jogadores devessem se encontrar caso derrotassem os orcs). A milagrosa poção de cura, por sua vez, pode possuir uma runa no frasco que sirva de pista para o encontro com o PdM acima. Quando usadas dessa forma, essas coincidências parecem parte da história.

Claro, mesmo com todas essas medidas, a morte de um personagem ainda é algo provável. Afinal, a

idéia de usar profecias não é deixar o grupo invulnerável. Como estamos supondo que o cenário possui uma profecia flexível, recomenda-se que o Mestre trabalhe bem os possíveis futuros em que um ou mais dos personagens morra ou falhe.

O caso de morte de um personagem pode às vezes ser evitado pela intervenção de uma força maior, como uma divindade que tem interesse na vitória do personagem. Caso o Mestre use essa opção, deve tomar cuidado para não torná-la leviana. A morte em um RPG normalmente é um tipo de obstáculo no caminho da história e não uma punição. Dessa forma, mesmo que o personagem volte dos mortos, deve haver um preço a pagar. Algo que marque o personagem e o evento. Talvez o personagem volte com um débito secreto, talvez tenha de cumprir uma missão especial, talvez volte como um morto-vivo ou espírito, ou talvez volte apenas temporariamente (devendo correr contra o tempo para cumprir sua função na profecia). O Mestre deve deixar claro que o personagem do jogador não possui “vidas extras”.

Outra forma de lidar com isso é inserir um trecho obscuro na profecia que pode ser usado para indicar a morte de um dos personagens. Assim, esse personagem, ao voltar, pode trazer consigo alguma revelação que teve no mundo dos mortos e avançar a história. Caso ninguém morra, o Mestre pode usar o trecho obscuro da profecia para alguma outra aventura ou encontro. Uma forma bem divertida de deixar os jogadores apreensivos é colocar um trecho na profecia que sugere a morte de um dos personagens. Esse trecho pode ser uma metáfora, com “morte” significando alguma grande mudança ou passagem na vida do personagem. Claro, eles obviamente não precisam saber disso.

Além da morte, o Mestre deve preparar alguma versão da profecia em que os personagens simplesmente falham. Muitas vezes esse destino pode ser pior do que a morte, resultando na corrupção dos personagens ou no seu aprisionamento. Determinar de forma genérica essa possibilidade é também importante porque abre espaço para a continuação da campanha com um novo grupo de personagens. Esses novos heróis podem viver em um mundo onde a profecia terminou em tragédia, com o triunfo do mal. Um excelente exemplo de cenário para essa opção é *Midnight*. Os antigos personagens podem ser tanto tristes lendas do passado – exemplos de fracassos desprezados pela população – como os atuais vilões do mundo. Pelo fato de os jogadores serem diretamente responsáveis pelo estado atual do cenário, eles terão uma motivação bem maior em tentar restaurar o estado das coisas para o seu devido lugar. Podem inclusive jogar com herdeiros dos personagens que fracassaram, da mesma forma que Aragorn, o Herdeiro de Isildur, em *O Senhor dos Anéis*.

Texto:

Tzimisce

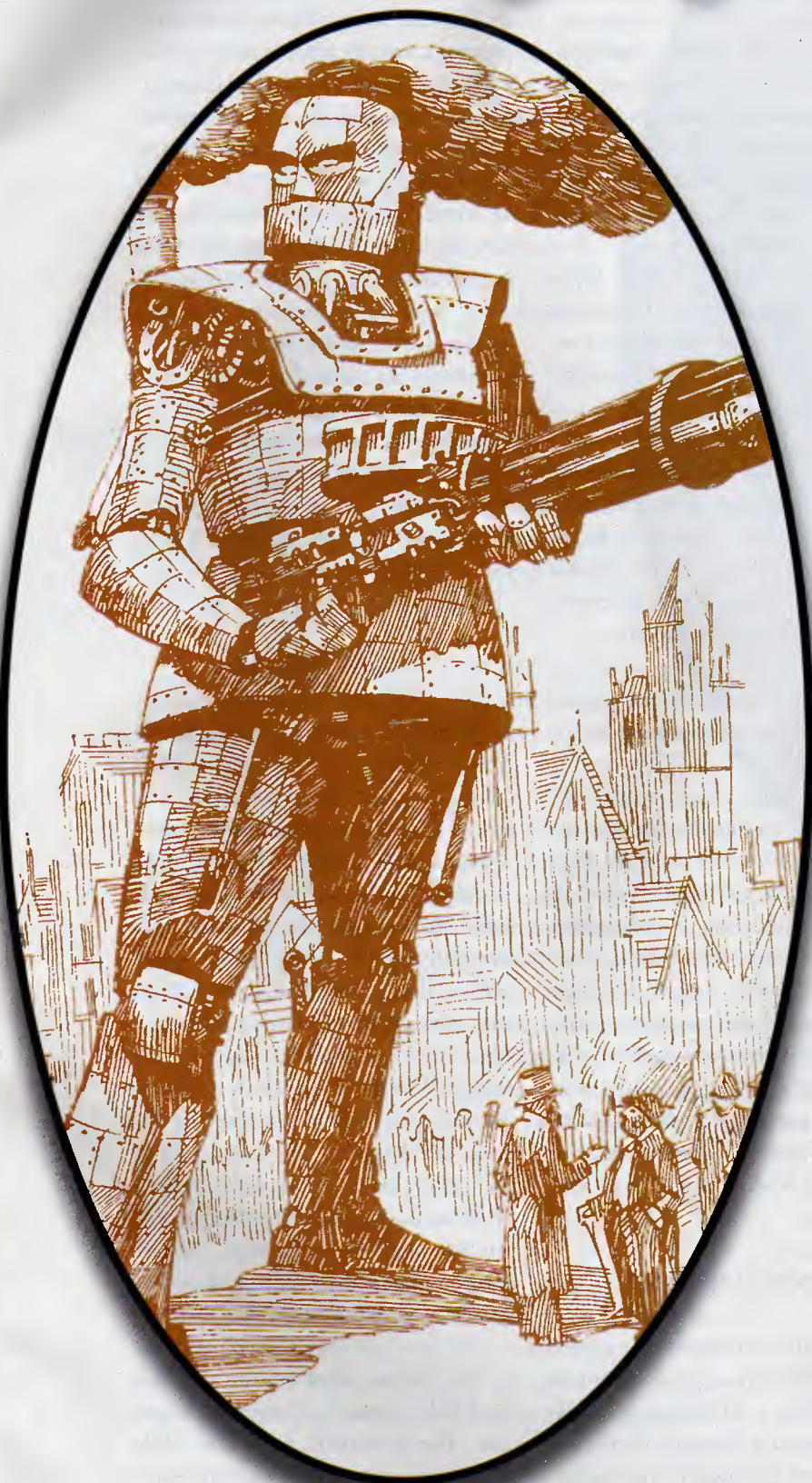
Ilustrações:

Alexandre Bar

Equipe REDERPG



Steampunk: Imaginação a vapor



Steampunk é um subgênero da ficção científica e da fantasia de caráter retro-futurista, ou seja, ambientado num passado futurístico que não aconteceu. Um passado onde a tecnologia mecânica e a vapor teria se desenvolvido de modo assombroso, criando uma realidade alternativa. Esse passado da nossa História, no qual se baseia a maior parte dos cenários de steampunk, é a Era Vitoriana.

O termo “steampunk” foi cunhado a partir do livro *The Difference Engine*, de William Gibson e Bruce Sterling. Para quem não sabe, William Gibson é considerado o pai de outro subgênero da ficção científica, o cyberpunk. Da analogia de que a tecnologia do microchip estaria para o cyberpunk assim como a tecnologia a vapor estaria para a Era Vitoriana, surgiu o termo “steampunk” (steam = vapor).

A verdadeira Era Vitoriana

Palco da maior parte dos cenários steampunks, a Era Vitoriana marca o apogeu do Império Britânico, um império que se espalhava por todas as partes do mundo ou, como se dizia, “o sol nunca se põe no Império Britânico”.

A Era Vitoriana foi caracterizada por um extremo conservadorismo cultural e social, mas em contrapartida foi a época de uma série de invenções e avanços que mudaram o mundo, como a luz elétrica, o telégrafo, o telefone, o fonógrafo e a refrigeração, entre outros. Todas essas invenções foram parte de um processo maior: a segunda etapa da Revolução Industrial. O mundo mudou, literalmente, a todo vapor.

Contudo, todo esse avanço tecnológico não foi necessariamente bom para todos: a industrialização gerou uma massa de trabalhadores desempregados que tiveram suas funções substituídas por máquinas. A política imperialista e colonia-

lista das grandes potências européias procurou absorver esse contingente excedente por meio do exército, que era um instrumento de intervenção política ao redor do mundo. Outros buscaram como saída a migração para a América.

Os que não foram absorvidos pelos exércitos ou migraram para o Novo Mundo, acabaram participando de movimentos sociais como o da quebra das máquinas, por condições mais humanas de trabalho (a exploração do trabalho humano não era muito melhor do que a escravidão) e o sufrágio universal, nessa época um direito ainda a ser conquistado pelas camadas populares, mas apenas pelos homens.

Ou seja, a Era Vitoriana não foi a era luminosa e bela que muitos pensam.

O Steampunk

A idéia geral do steampunk é a de um passado alternativo ao nosso, onde a tecnologia a vapor e mecânica teria possibilitado a criação de máquinas que, na verdade, nunca existiram nem poderiam ter existido – “engenhocas” análogas às que temos hoje, como tanques de guerra, submarinos, máquinas de guerra voadoras, robôs, etc. – e as mudanças na sociedade causadas pelo impacto desses assombrosos engenhos.

Junto a isso, há outros aspectos que fazem parte do arco que engloba o gênero steampunk, como o horror gótico do fim do século XIX, a fantasia e a literatura aventureira que serviu de base para as novelas de “pulp fiction” das primeiras décadas do século XX.

Os Clássicos

Júlio Verne e H.G. Wells não são apenas os exemplos clássicos da literatura steampunk: eles são os pais de toda ficção científica. Uma vez que

viveram e escreveram suas obras durante a Era Vitoriana, a ficção científica dos dois grandes mestres se baseava na ciência e tecnologia de seu tempo, ou seja, steampunk. Na época, os livros de Verne e Wells foram chamados de “romance científico”.

De Júlio Verne temos, entre outros, *20.000 léguas submarinas*; *Robur*; *o Conquistador*; *Da Terra à Lua*; *Viagem ao centro da Terra*; *Cinco semanas num balão*; *Senhor do mundo* e *A ilha misteriosa*.

Mais sombrio que Verne, H.G. Wells (Herbert George) escreveu *A máquina do tempo*, *Os primeiros homens na Lua*, *A guerra dos mundos*, *O homem invisível* e *A ilha do Dr. Moreau*.

O horror gótico do steampunk está presente em clássicos como *Frankenstein*, de Mary Shelly, *Drácula*, de Bram Stoker, *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson e nos contos de Edgar Allan Poe.

A literatura aventureira mostra exploradores britânicos (o arquétipo europeu do século XIX do “Grande Caçador Branco”) indo a lugares estranhos e exóticos nos confins do mundo em busca de fama, fortuna e aventura. Esse tipo de literatura serviu para justificar a política imperialista e colonialista das potências européias. Temos como expoentes dela toda a obra de Edgar Rice Burroughs (principalmente a série de livros do personagem *Tarzan*) e de Sir Henry Rider Haggard (com a série de livros do personagem *Allan Quatermain*); e Sir Arthur Conan Doyle e o seu *O mundo perdido*.

Os novos steampunks

Atualmente encontramos o gênero steampunk em várias mídias. Além da ficção científica e do horror, o steampunk se associa à fantasia, como é o caso do anime *Escaflowne* e mesmo jo-

gos de videogame, como o *Final Fantasy VI*. Falando em animes, também são steampunks uma das obras-primas de Hayao Miyazaki, *Laputa: Castle in the Sky*, e o obrigatório *Steamboy*, de Katsuhiro Otomo.

Existem vários bons livros contemporâneos do gênero steampunk, a imensa maioria ainda não disponível em português, como os três romances da *The Steampunk Trilogy*, de Paul DiFilippo. Traduzidos, temos os livros da fantástica série *Dinotopia*, de James Gurney, que também possui uma minissérie televisiva.

Nas histórias em quadrinhos, *As aventuras da Liga Extraordinária* é uma leitura obrigatória e também virou filme. Alan Moore nos maravilha utilizando personagens clássicos da literatura vitoriana/steampunk como uma equipe de super-heróis do século XIX.

No RPG

O primeiro RPG steampunk foi *Space: 1889*, de Frank Chadwick (uma clara citação à antiga série de ficção científica de produção inglesa *Espaço: 1999*), editado originalmente pela GDW em 1988 e atualmente pela Heliograph (www.heliograph.com/buy.shtml). No cenário desse RPG, Thomas Edison desenvolveu um sistema de propulsão que permite viajar aos outros planetas do Sistema Solar e assim o Império Britânico instala colônias em Vênus, em Marte e em Luna (Lua). Contudo, nem todos os Príncipes Marcianos toleram a presença dos britânicos em seu planeta... *Space: 1889* é uma paródia ao colonialismo britânico do século XIX.

Da mesma atual editora do *Space 1889*, temos o *Forgotten Futures: The Scientific Romance Role Playing Game* (www.forgottenfutu-

res.com), de Marcus L. Rowland, lançado em 1999. Ele é voltado para a criação de aventuras em vários cenários clássicos do steampunk da Era Vitoriana, com regras que cobrem desde máquinas fantasiosas, passando por espiritualismo até dinossauros.

Q *GURPS Steampunk* (www.sjgames.com/gurps/books/steampunk) é um livro precioso para os amantes do gênero, mesmo para aqueles que não jogam o sistema *GURPS*. Escrito por William H. Stoddard, o *GURPS Steampunk* cobre tanto a parte histórica real quanto a parte ficcional. Ou seja, o livro possui toda a informação relacionada ao gênero. Originalmente é um suplemento da 3ª edição do sistema e ainda não há previsão se ele irá ganhar uma nova versão para a 4ª edição.

Na onda do sistema d20, a Privateer Press lançou o cenário *Reinos de Ferro* (www.reinos-deferro.com.br), traduzido no Brasil pela Jambô Editora. Criado por Brian Snoddy e Matt Staroscik, é um cenário de fantasia sombrio, onde máquinas a vapor e pólvora são tão comuns quanto espadas e magia. Tivemos um preview do livro básico na edição anterior da DB.

Nas terras brazucas, está sendo desenvolvido o *Fantapunk* (www.fantapunk.com), de Marcos Archanjo, para o sistema d20. Ele foi mostrado como minicenário, também na DB 119.

A Devir Livraria (www.devir.com.br) nos brindou já há alguns anos com o melhor RPG de steampunk e um dos melhores de todos os tempos: *Castelo Falkenstein*. Criado por Mike Pondsmith e editado originalmente pela R. Talsorian, *Castelo Falkenstein* é narrado por Tom Olan, um designer de jogos de computadores que é magicamente raptado para um mundo paralelo ao nosso. Um mundo que está vivendo uma Era Vitoriana bem diferente do que foi a nossa, pois lá existe magia, uma tecnologia a vapor assombrosa, fadas, dragões e os mais famosos personagens da ficção são pessoas reais (Capitão Nemo, Homem Invisível, Dr. Frankenstein, Robur, etc.). É a Nova Europa da Idade do Vapor.

Além da soberba qualidade em todos os aspectos – mantida também na versão brasileira feita pela Devir –, *Castelo Falkenstein* foi um RPG inovador, tanto no cenário quanto no sistema, que usa cartas comuns de baralho em vez de dados para a resolução das ações.



O sistema de Falkenstein pode ser inclusive usado para jogar em qualquer variante de cenário steampunk, apesar de ser excepcional o cenário da Nova Europa. O sistema dele é perfeito mesmo para jogos mais realistas, ambientados na Era Vitoriana histórica. Que tal um jogo baseado na história em quadrinhos *Do Inferno*, de Alan Moore?

Fazendo um trocadilho, você tem todas as cartas na mão! Portanto, acenda a caldeira e embarque para os mundos fantásticos do gênero steampunk a todo o vapor!

Marcelo Telles
Editor da Dragão Brasil
Coordenador da REDERPG

Lurgorr

"Agora preste atenção nestes sulcos que surgem do nada e terminam sem formar uma trilha. Esses rastros formam o único indicativo da presença de um lurgorr, uma vez que estes predadores surgem e desaparecem no solo sem aviso prévio. Uma vez surpreendida, a vítima é devorada por essas monstruosidades e regurgitada mais tarde no interior da terra, para que seu cadáver não espante outras presas. Sim, Parvêz, essas criaturas são inteligentes e cruéis, habitando intencionalmente próximo de centros urbanos para emboscar humanoides que despertam seu apetite. E enquanto as autoridades civis procuram por seqüestradores e escravistas, os lurgorr continuam à espreita, preferindo atacar grupos pequenos para se assegurarem de que não haja relatos de sua existência. Em comunidades mais isoladas, às vezes sua ameaça é tamanha que os aldeões recorrem ao sacrifício voluntário para saciar essas criaturas e poupar seus lares. Em outras ocasiões, alguns camponeses escondem de seus pares a existência desses predadores e

enviam almas ingênuas para seu campo de caça. Afinal, por que exige que corresse pelo descampado com essa mochila carregada de pedras? Por que seria parte de seu suposto treinamento ou por que você é dispensável? E por que golpeio o meu cajado no chão enquanto você foge? Porque eles sentem as vibrações no solo e sabem que é o momento de atacar, sentindo seus passos pesados como um falcão avista sua presa. Finalmente, por que os lurgorr possuem este nome? Porque significa 'terra rubra' em seu dialeto, pois é com este tom que as entranhas do solo ficam após suas vítimas serem descartadas."

- Horan, ranger das Estepes Cinzentas, explicando sua primeira e última lição de sobrevivência a um jovem aspirante.



Lurgorr

Aberração (Enorme, Terra)

Dados de Vida:	18d8+162 (243 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escavar 9 m
Classe de Armadura:	27 (-2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpreso 27
Ataque Base/Agarrar:	+13/+32
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +23 (3d6+11)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 3d6+11) e 4 garras +20 (dano: 2d8+5)
Espaço/Alcance:	4,5 m/ 3 m (4,5 m com garra)
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, engolir, óbito petrificante
Qualidades Especiais:	Deslizar na terra, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +6, Von +15
Habilidades:	For 32, Des 10, Con 28, Int 11, Sab 15, Car 15
Perícias:	Esconder-se +10*, observar +14, ouvir +14
Talentos:	Ataques Múltiplos, Ataque Natural Aprimorado (garra), Ataque Natural Aprimorado (mordida), Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente:	Planícies temperadas
Organização:	Solitário, par ou bando (3-6)
Nível de Desafio:	14
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	19-27 DV (Enorme); 28-54 (Imenso)
Ajuste de Nível:	—



Esta criatura tem o corpo comprido e segmentado como o de uma lagarta. A sua pele tem coloração castanha, enquanto as patas nas laterais são cristalinas e rosadas. Próximos à cabeça, dois pares dessas extremidades se alongam em cada lado, formando quatro membros articulados e pontiagudos. A cabeça da criatura é adornada por quatro globos oculares pretos, dispostos dois a dois, acima e abaixo de sua grande boca, que revela duas fileiras de dentes serrilhados.

Os lurgorr são monstros tubulares inteligentes que vivem logo abaixo do solo e consomem viajantes desprevenidos.

Um lurgorr consegue se deslocar sob a terra sem que esta o detenha. A aparência da criatura também aponta afinidade com este elemento, uma vez que suas patas e membros dianteiros assemelham-se ao quartzo rosa, enquanto seus dentes apresentam um tom metálico. Entretanto, os lurgorr não costumam ser encontrados no subterrâneo, pois são incapazes de respirar dentro da terra. Em vez disso, preferem se manter próximos de áreas abertas para emergir regularmente. Um lurgorr costuma medir 9 metros e pesar cerca de 10 toneladas.

Apesar de serem criaturas comuns, é raro haver mais de uma família de lurgorr numa região. Isso não se deve à disputa de alimentos, pois eles necessitam apenas de água e minerais para sobreviver. Essa divisão ocorre para demarcar os seus campos de caça. Como os nutrientes que os lurgorr precisam são encontrados em qualquer terreno, essa abundância os levou a desenvolver um paladar especializado. Para eles, extrair água e minerais de animais e seres inteligentes é mais satisfatório do que obtê-los da terra. Após engolir sua vítima e consumir os elementos necessários, um lurgorr expele o material orgânico indigesto no subsolo e aguarda sua próxima presa.

Os lurgorr se vêem como os maiores predadores de seu território e consideram qualquer civilização local como uma ameaça à sua segurança e uma possível fonte de alimento. Os lurgorr mais ousados podem inclusive habitar próximo a uma comunidade, predando silenciosamente ou forçando seus habitantes a entregarem animais e parentes como sacrifício.

Os lurgorr falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Normalmente, um lurgorr fica com a maior parte de seu corpo imersa no solo. Assim que avistar seus alvos, o lurgorr mergulha na terra antes de atacar. A sua tática favorita consiste em realizar investida na rodada de surpresa, emergindo do solo e atacando o oponente de menor peso detectado por seu sentido sísmico. Na rodada seguinte, o lurgorr mantém-se parcialmente imerso na terra (recebendo o benefício de Cobertura) e tentará engolir o oponente atacado na rodada de surpresa. Dependendo do grau de ameaça de seus oponentes, ele pode atacar com as garras o inimigo mais perigoso a seu alcance ou pode retornar ao subsolo para tentar uma nova investida ou fugir.

As armas naturais de um lurgorr, assim como qualquer arma que ele empunhe, são tratadas como se fossem de adamantite, para efeito de sobrepular Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o lurgorr precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá então iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua habilidade Engolir na rodada seguinte.

Engolir (Ext): Um lurgorr pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Grande ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 12 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do lurgorr. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando uma arma leve de corte ou de perfuração, causando 25 pontos de dano no sistema digestivo da aberração (CA 19). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho. O estômago do lurgorr é capaz de comportar 1 criatura Grande, 4 Médias, 16 Pequenas, 64 Miúdas, ou 256 Mínimas ou Minúsculas.

Óbito Petrificante (Sob): Quando um lurgorr é morto, o seu corpo se petrifica e qualquer criatura que estiver em seu interior precisa obter sucesso num Teste de Fortitude CD 28 ou será transformada em pedra. A CD do teste baseia-se na Constituição.

Deslizar na Terra (Ext): Um lurgorr pode deslizar pela pedra, lama ou qualquer outra superfície de terra, exceto metais, como um peixe nadaria na água. Quando está cavando, a criatura não deixa nenhum túnel ou buraco atrás de si, nem sequer gera qualquer ondulação ou sinal de sua presença. Conjurar a magia *mover terra* sobre a área onde um lurgorr estiver cavando o arremessará a 9 metros de distância, e deixará a criatura atordoada durante 1 rodada, exceto se obtiver sucesso num teste de Fortitude CD 15.

Perícias: *Os lurgorr recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando estiverem parcialmente imersos na terra.

Victor Caminha
(Equipe REDERPG)

BELTAN: *Comporei agora uma ode em homenagem ao novo visual da DB, com...*

TUM, TUM, TI, TUM, TUM... TUM, TUM, TI, TUM, TUM, TUM!

BELTRAN – *Mas que barulheira é essa? Ah, não! Você também está de visual novo? Não dava pelo menos pra você ter ganhado uma harpa? TINHA DE SER UM TAMBOR!?*

DRABO – *Veja o lado bom: agora suas baladas vão ter mais ritmo!*

BELTRAN – *Ai meu São Bardôncio, agora vamos ser processados por plágio pelo White Strips! Melhor voltar pras cartas...*



RPG & Educação

Meu nome é João Luiz, sou pastor de uma Igreja Protestante e, ao contrário do que vemos normalmente no senso comum do povo e da Igreja, não considero RPG “coisa do diabo”. Inclusive jogo, mestro e incentivo essa prática tão gostosa e saudável. Mas estou escrevendo a vocês para parabenizar pela matéria “RPG & Educação - Brincando de Aprender”, da edição 116, feita por Marcos Tanaka Riyis. Num encontro que tive com jovens e adultos da nossa igreja, utilizei o RPG como um método para ensinar-lhes alguns conceitos e contextos históricos de certo texto. Para minha surpresa, eles adoraram e, após essa dinâmica com o RPG, o contexto histórico que eu quis passar ficou muito mais claro. O RPG pode, sim, ser usado como método

pedagógico e funciona. O que precisamos fazer é continuar investindo nas pesquisas e eventos para a troca de experiências e informação, para que este lazer possa também ajudar na formação de cidadãos conscientes e críticos. No mundo de hoje, onde o individualismo e a competição estão em voga, o RPG surge como uma alternativa para desenvolver o espírito cooperativo e estratégico, onde cada um tem seu valor para o crescimento do grupo todo. Mais uma vez, o mal não está no jogo, mas na cabeça de quem vive o preconceito e não quer amadurecer, esclarecer sua mente. Quem tem problemas psicológicos utiliza qualquer coisa para legitimar seus atos, pode ser RPG, quadrinhos, televisão e até a Bíblia. Portanto, não podemos ser ávidos no julgamento de todas as pessoas que jogam RPG pela atitude de alguns desequilibrados, que

são a exceção e não a regra. Agradeço a esta revista por este espaço de partilha de experiências e idéias.

Um grande abraço,
João Luiz de Barros Teixeira

Saudações, Pastor João Luiz,

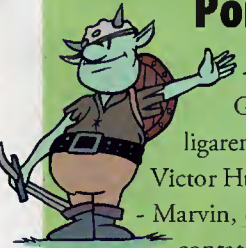
Seu depoimento nos emocionou muito e é importantíssimo nessa nossa batalha para desmistificar o RPG como uma forma de entretenimento tão saudável como qualquer outra, que, em si, não contém mal algum (muito pelo contrário, pois, diferente de muitas outras, o RPG possui um grande potencial agregador, colaborativo e de aprendizagem muito forte). Nós é que agradecemos, pastor João Luiz, por este magnífico depoimento, em nome do professor Marcos Tanaka Riyis e de todos os jogadores brasileiros!

Falha Nossa



- Nos créditos da edição 119, em vez de Guilherme, o correto é Rafael Dei Svaldi (ambos da Jambô) e faltou o nome de Daniel "Talude" Paes.
- No sumário da mesma edição, nas resenhas, o correto é "Manual dos Planos" e não "Livro dos Planos".
- Ainda na edição 119, no Bestiário, a Inteligência do Escravo do Pavor é 13 em vez de 12.

Ponto de Encontro



- A todos os jogadores de Storyteller de Guarulhos: PRECISO JOGAR! Favor ligarem para (11) 6472-6953 e falar com Victor Hugo (kyasidbrother@hotmail.com).
- Marvin, de São João da Barra, quer entrar em contato com outros jogadores. Tel. (022) 9818-3773 (marvinlindo@hotmail.com).

Barraquinha do Orc



- Vendo diversas HQs, DBs antigas e livros de RPG como Mini-GURPS e GURPS (vários), livros de Tribo e outros para Lobisomem, livros de Clã e outros para Vampiro, e muito mais. Interessados na listagem completa com preços, enviar e-mail para William Robson (williamrobsons@oi.com.br).
- Vendo D&D: Livro do Jogador, Tormenta D20, O Reinado #1, O Reinado #2, Backdrops – Panos de Fundo, Guia de Classes de Prestígio, Arkanun: Guia dos Jogadores e Dicas de Mestre #2. Apenas para Porto Alegre/RS. E-mail: peladinhodekhalmyr@hotmail.com. Torquato.
- Vendo 5 kits: AD&D Original: 1. Book of Artifacts (Importado, capa dura, 158 p. em inglês); 2. Uma Viagem aos Reinos (Forgotten Realms, 130 p. em português); 3. Shadowdale, O Vale das Sombras (Forgotten Realms, 92 p. em português); 4. Conquistando os Reinos (Forgotten Realms, 66 p. em português); 5. Kit opaco de dados (contendo d4, d6, d8, d10, d12 e d20). Os 5 kits juntos por apenas R\$ 96,00 + despesas de envio. Juliano Ferreira (yadnegr@yahoo.com.br), tel. (18) 3606-5189 Guararapes/SP.
- Vendo as duas primeiras edições da Dragão Brasil (e outros exemplares). Interessados enviar e-mail para Caio (cristian_r0ck_metal@hotmail.com).
- Quero comprar os Livros do Jogador, Mestre e Monstros, de preferência em português, e do AD&D 2a edição. Virgilio Beltrão (virgiliobeltrao@yahoo.com.br).

Leigo no RPG

Nunca joguei RPG de mesa e não sei como funciona a sua revista, mas ultimamente tenho me interessado, principalmente depois que descobri que são feitos romances dos RPGs. Queria saber como um iniciante como eu pode começar a entrar nesse mundo. Posso comprar qualquer edição da *Dragão Brasil* que irei entender ou tenho de adquirir determinadas edições?

Obrigado pela atenção.
Denis

Olá, Denis,

Embora em toda edição da revista você possa achar coisas

interessantes, publicamos recentemente um artigo que acredito que seja perfeito para você: "Como começar a jogar RPG", na *Dragão Brasil* 117. Nesse artigo há várias dicas aos iniciantes sobre como entrar nesse universo fascinante dos jogos de representação.

Para comprar números atrasados da *Dragão Brasil*, você pode ir diretamente ao site da editora, em www.dragaoBrasil.com.br ou encomendá-los em lojas especializadas em livros de RPG.

Confira o artigo e depois mande suas dúvidas para que a gente possa te ajudar mais!

Anachronism!

Sou leitor da *Dragão Brasil* desde o número 1 (é sério!) e estou curtindo muito a nova fase! Vi que vocês cobriram o lançamento do jogo *Anachronism* da TriKing / Devir e achei muito bom, pois já jogo esse jogo desde julho do ano passado.

Gostaria, no entanto, de sugerir que vocês fizessem uma matéria completa sobre o jogo, explicando melhor cada detalhe do mesmo. Que tal?

Leão Carvalho

Salve, Leão!

Você fez a sugestão de pauta, nos enviou a matéria e a estamos publicando nesta edição, para ajudar a difundir esse card game que, de fato, é interessantíssimo.

Vale a dica para outros leitores: Envie suas sugestões, contribuam com matérias para a DB. Participe. Esta é uma revista feita para vocês e, em muitos casos, por vocês. Estamos lendo aos poucos todos os inúmeros materiais que recebemos diariamente e, quando você menos esperar, o seu pode ser publicado na DB. Então, continuem enviando sugestões de pauta e contribuições para nós! Estamos esperando!

PS: Queremos aproveitar e avisar ao Luiz Guilherme e ao César Meireles que não esqueçamos deles e iremos responder suas solicitações. Para o Atilton Miranda, uma boa notícia: seu material será publicado na DB! Apenas pedimos a vocês um pouco mais de tempo.

Nessa edição, Beltan e Drabo contaram com a ajuda de Adriana Almeida, H-Minus e Marcelo Telles para responder seus pergaminhos.

Lendas Lendárias



Falha na Comunicação

Meu amigo era um Brujah e estava perseguindo um carniçal para interrogá-lo, até que...

Mestre: – *Ele tropeçou, bateu a cabeça no chão e desmaiou.*

Jogador: – *Beleza, eu seguro ele pelo pescoço e levanto.*

Mestre: – *Tudo bem, e agora?*

Jogador: – *Então eu chego pra ele e digo: quero que você me responda algumas perguntas!!!*

Cleber
São Paulo - SP

Clã pobre e clã rico...

Um casal ia com um grupo de amigos pela primeira vez jogar um Live-Action de Vampiro, A Máscara. A esposa, muito contrariada, comentava com os amigos sobre a elegância do marido:

– *Estão vendo só? Ele nunca usou um terno e gastou uma nota comprando esse que está usando, só para poder jogar de Tremere. E eu aqui, tive de pedir emprestado para minha mãe este casaco...*

Ao que o elegante marido imediatamente retrucou:

– *Quem mandou você jogar de Brujah?*

Tremere Elegante,
que ainda usa seu belo terno...

Não sou surdo!

Sem saber o que estava acontecendo na cidade, um jogador resolveu deixar o seu personagem ficar na praça onde o prefeito discursava e descobrir o que estava acontecendo.

– *Vou fazer o seguinte, vou ficar aqui e escutar o que eles estão falando. Posso escutar, né? Eu tenho a perícia Ouvir escrita aqui.*

Potter e Mu (Nova Granada - SP)

O troco

Um colega halfling tinha acabado de pegar seu 1º nível em bardo e precisava comprar seu instrumento. Foi até uma loja e perguntou:

– *Quanto custa o bandolim?*

– *75 PO.*

– *Aceita em peça de platina?*

– *Sim.*

– *Certo!*

– *Bom, pena que eu não tenho troco...*

– *Ah, pode ser em bala!!!*

Felipe (Magnum),
o mago necromante
Campinas - SP

escreva para: revista DRAGÃO BRASIL • Caixa Postal 27022 •

CEP 04007-970 • SP/SP • e-mail: dragao@brasil@gmail.com.

Sempre inclua em e-mails sua cidade e estado.

Calabouço Tranquilo

por Leonel Domingos

HQ na DB



COMPLETE SUA COLEÇÃO DRAGÃO BRASIL

E aí, vai encarar?

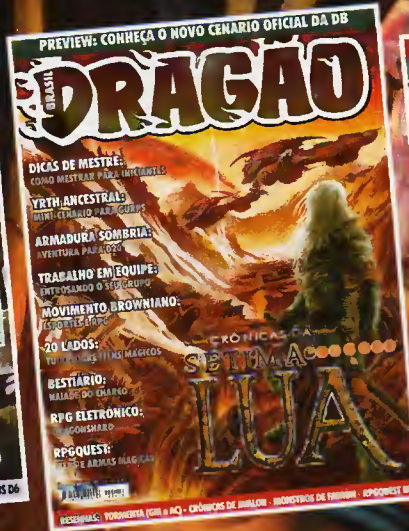
www.dragaobrasil.com.br



DB 116



DB 117



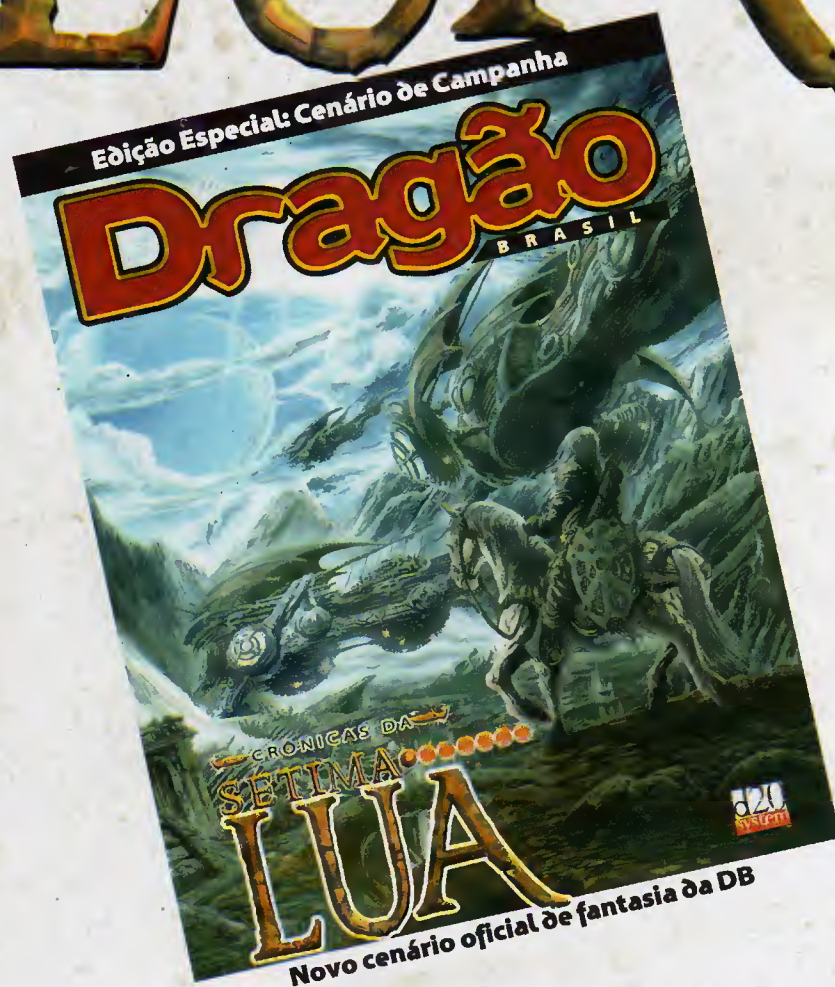
DB 118



DB 119

Ó mundo de Isaldar precisa de novos deuses.
Torne-se um deles.

— CRÔNICAS DA —
SÉTIMA ●●●●●●●●
LUA



Novo cenário oficial de fantasia da

Dragão
BRASIL

Em breve nas bancas!